


"猎魔人"穿越指南
请谨慎选择种族、职业！

李逍遥的平行世界
兼说"仙剑"世界观

09月中
本期零售价
￥10



www.popsoft.com.cn 2011年 总第379期

大众软件®

电脑应用 选择



深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。

DIABLO III





本期重磅专题：

"猎魔人"世界穿越指南

如果你爱过黑岛——Black Isle Studios人物传

在线争锋：世界首杀终被承认/紧握手中的沙

前线地带：暗黑破坏神Ⅲ/死亡岛/职业进化足球2012/FIFA 12/硬启动/被诅咒的十字军/权力的游戏

评游析道：灵薄狱/那个所谓的"地牢围攻"/如果你不再恐慌/风云际会万智开/Midway的虚幻一生

软硬评析：多功能投影机/逗猫激光塔和清洁机器人

读编往来：ChinaJoy、桌游、展会



本期攻城略地
秋之回忆7

www.popsoft.com.cn

（2011）京新出报刊增准字第（115）号

大众软件®

2011 增刊



双剑合璧

《大众软件》2011增刊

"双剑合璧"高级典藏点评版攻略全书

超值定价29.8元，现已上市！

大软原创之《古剑奇谭》+《仙剑奇侠传五》完全点评攻略

内容重新润色编写，新增全程"评说"

既有欢乐吐槽，也有严肃点评，让你重新感受"双剑"世界

赠送《古剑奇谭》完整特别收藏版安装DVD光盘×3

包含《古剑奇谭》正篇+海底风情包+千古剑灵篇+天墉旧事篇+彼岸浮灯篇+醉梦江湖篇以及桃花幻梦篇（第二结局）

赠送《仙剑奇侠传五》完整特别收藏版安装DVD光盘×1

打造画册+攻略+点评+双剑游戏的收藏宝典！

超精美铜版纸印刷，内含高精度未公开之人设原画，国产经典一网打尽！



4 DVD 随增刊附赠 非卖品



SEPTEMBER

本月强档

死亡岛

风景如画的Baoni小岛是南太平洋上的明珠，度假的天堂，每天都有世界各地的游客纷至沓来，在这座属于巴布亚新几内亚的岛屿上享受热带阳光。然而安逸的生活被一次飞机坠毁事件打破。一对来到岛上度蜜月的新婚夫妇因为意外的坠机事件失散了，焦急的丈夫急于找到失踪的妻子，不料却碰上了大规模僵尸病毒爆发事件……

3

3个月内即将发售的游戏有：



怒潮
RAGE



战地3
BATTLEFIELD 3



上古卷轴V——天际
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM



圣徒之街3
SAINTS ROW: THE THIRD

6

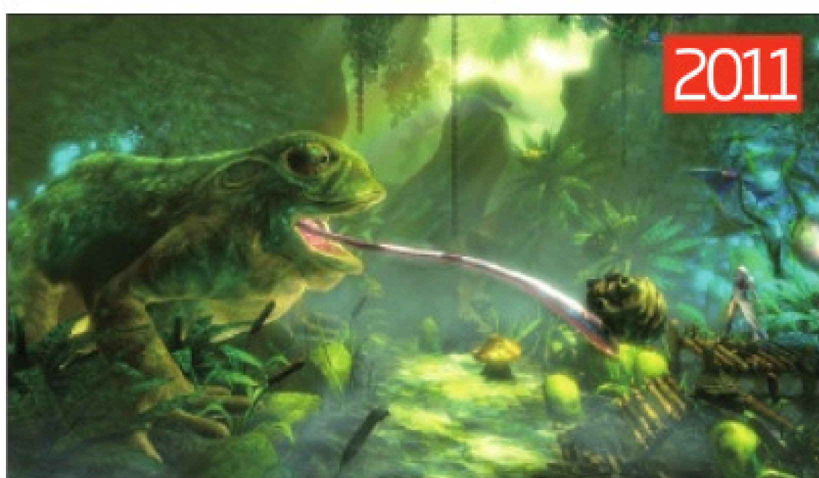
6个月内即将发售的游戏有：



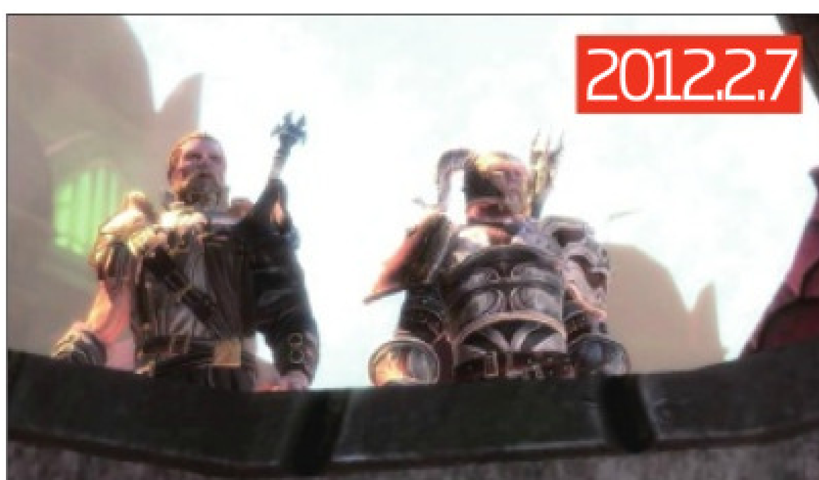
刺客信条——启示录
ASSASSIN'S CREED REVELATIONS



英雄萨姆3——出击之前
SERIOUS SAM 3: BFE



魔幻三杰2
TRINE 2



阿玛鲁王国——惩罚
KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

9+

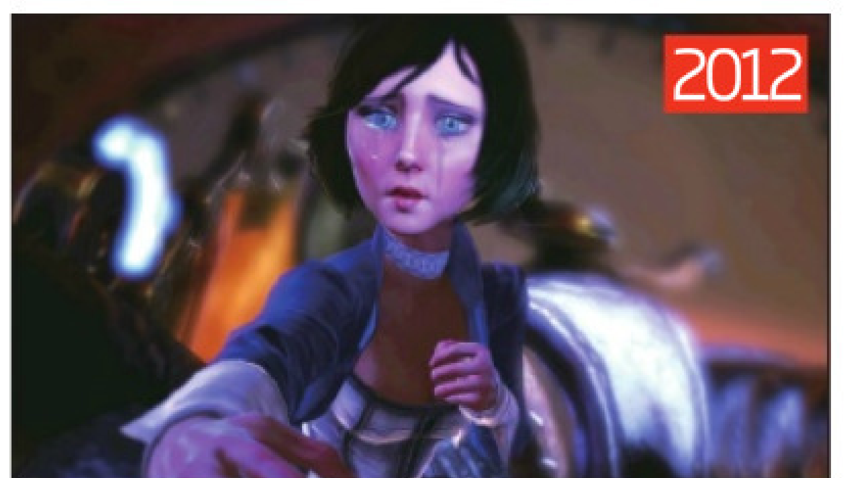
9个月内或以上即将发售的游戏有：



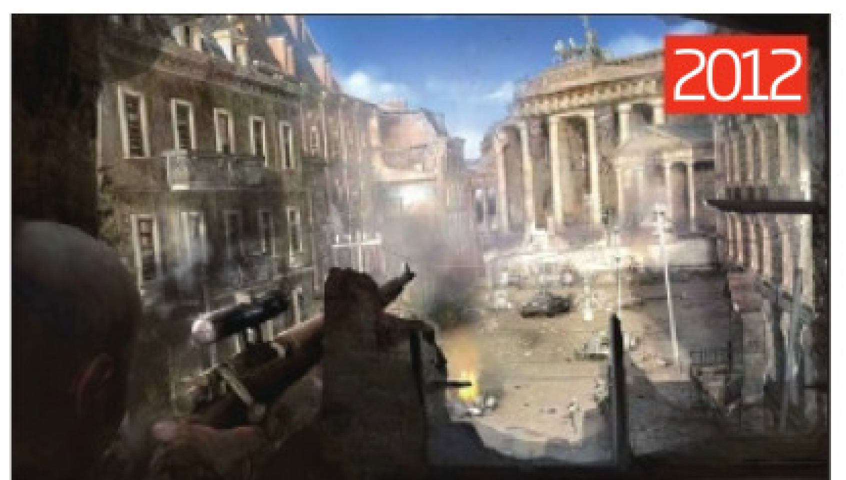
地下铁——最后的曙光
METRO: LAST LIGHT



边境之地2
BORDERLANDS 2



生化震撼——无垠
BIOSHOCK INFINITE



狙击精英2
SNIPER ELITE V2





GAME SPECIAL P12

专题企划

"猎魔人"世界穿越指南

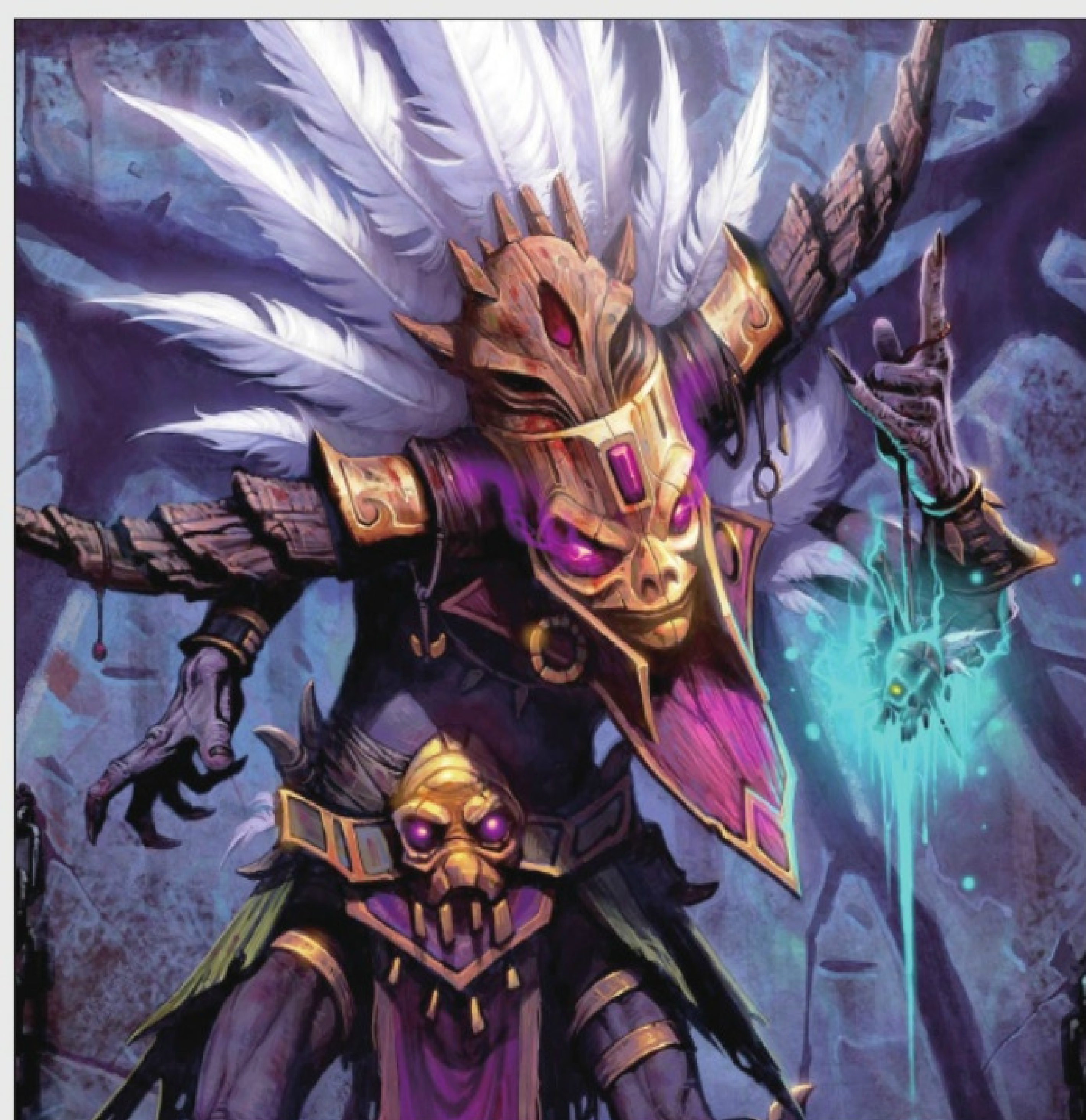
每个被穿越的世界都有各自的求生法则：在费伦这样的高魔世界，穿越者可以成为24年磨一剑的法师；在安塞隆这样的低魔世界，穿越者可以靠自己的初中物理知识加入"别管他山脉"科研工作者群体；在百十年后的美国，穿越者……好吧，做什么都可以，哪怕是所有属性都只有1的劣者！

BATTLE ONLINE P45

在线争锋

紧握手中的沙

由于游戏剧情发生重大改变，CATA对大量任务进行了重制和优化，也让自己获得了许多玩家的好评。为什么被寄予厚望的CATA却陷入了叫好不叫座的尴尬迷局之中？也许我们只有从多个角度来审视这个问题时，才能找到真正的答案。





GAME PREVIEW P48

前线地带

暗黑破坏神Ⅲ

暴雪副总裁兼设计师Rob Pardo回答道：我们不想让玩家必须找打金公司来买物品和金币才能够在游戏中变得高级。游戏中存在这种（现金与虚拟物品的）交易已经不是一天两天了，我们设计的系统是否交易取决于玩家自己，这是一个玩家为主导的经济系统。

REVIEWS P122

评游析道

李逍遥的平行世界

可是等等，这真的是李逍遥么？且不论"仙二"结局的林月如复活，但魔尊的确是被李逍遥打得元神俱灭了，何来封印一说？李逍遥不是蜀山仙剑派第27代掌门人么？怎么混到后来越发"杯具"，只能称为七圣之一？类似的问题还不止一两个，恐怕只有平行世界能够解释这一观点。



“不，这毕竟是游戏，而游戏不是教导大家战争有多么残酷。”

——当被问及作为战争游戏的《战地3》为何很少有血腥场面时，DICE总经理Karl Magnus Troedsson做出了如上回答，“如果你真的想了解战争，那么学校和图书馆会是你最好的老师”。

“我们总是在找替罪羔羊，而电子游戏就成了最佳选择。”

——临床心理学家Christopher Ferguson表示，任何将游戏与现实惨剧联系在一起的人，都是无理取闹，“我想最高法院就已经认识到了这一点，目前还没有任何科学依据证明游戏暴力与现实暴力有任何的联系。”



“如果我们有一个无比好的游戏能够强迫所有玩家在线进行游戏，他们会慢慢接受这种形式，这实在是很棒的结果。”

——id Software的设计师Tim Willits在接受采访时表示，他很理解暴雪关于《暗黑破坏神III》全程联网的决定，“当然了，肯定会有一部分玩家反对这样的形式，不过这是大势所趋，他们会去改变的。”



“我完全不明白你为啥要跑去毁掉这些悬念。”

——《战争机器3》的执行制作人Rod Fergusson面对偷跑事件表示遗憾，他认为那些自愿选择被剧透的人终将有一天会发出下列疑问：不会吧，我见过这个桥段，怎么不一样啊？



“我们希望把《愤怒的小鸟》塑造成为持久性的流行文化，就像米老鼠和马里奥一样。”

——小鸟们的野心持续膨胀中：Rovio的首席营销官Vesterbacka Vesterbacka声称：“我们不仅仅是一个游戏公司，还想成为下一代的娱乐特许授权公司。”

“我们的引擎是这个星球上唯一可以创造出100%即时演算的引擎。”

——Crytek的首席执行官Cevat Yerli最近声称：“从玩家的角度来看，用CryEngine开发的游戏，是独一无二的，‘虚幻’根本不能模仿。相反，用虚幻引擎开发的游戏，可以轻易地用CryEngine替代。”他又说：“我知道很多人在看到我这番话的时候会不高兴，想要反驳，但我相信，他们迟早会发现，CryEngine才是最棒的。”此前Epic曾表示他们的“虚幻3”引擎是现在最出色的引擎。



“我在21年的工作历史中还从来没见过这样的热情。”



——动视CEO Bobby Kotick说，玩家对于“现代战争3”的表现是他前所未见的。虽然目前他不能泄露具体预定的数目，但又说和去年的“黑色行动”比起来绝对有决定性的意义：“前作的成绩很难打破，但是如果你看看玩家们对于‘现代战争3’的热情你就明白了。”

“EA从未迫使我们一年制作一部游戏。我也认为一年一部的制度会淡化系列品牌，会扼杀这部系列作品。”

——“战地”系列执行助理Patrick Bach日前表示，如果“战地”系列像“现代战争”系列那样一年一作，将会扼杀这部系列作品。



“本店更有大量7+、眼球等女装现货，收藏本店就送“有瑕疵的宝石”（颜色随机，必须拍下）哟亲！”

——《暗黑破坏神III》将直接支持现金交易，有玩家认为此举将会极大地催生各种“刷刷”工作室，更担心淘宝上的此类店铺将会泛滥。

“其他的不说，至少《植物大战僵尸2》能快点出了。”

——EA斥资6.5亿美元将PopCap收购，有人对此持悲观态度，认为EA的商业策略会扼杀PopCap的创新，但更多的人觉得这次终于能等到“菜园子防线2”了。





“这不就是恐怖分子专用机么？”

——近日网上有“愤怒的小鸟”主题飞机涂装亮相，从图中来看，任何一家养猪场，只需要这一只“小鸟”就能摧毁了。现在找家航空公司合作，涂装一批如此特殊的飞机应该不是难事。问题就是，这样的飞机，你敢坐么？

“这是今年最“猥琐”（微索）的事情了！”

——微软前不久注册“microsoft-sony.com”域名，立刻引起各界猜测，虽然最大的可能性是微软提前为WP7手机操作系统与索尼爱立信的合作打基础，但如今苹果攻势凶猛，也不免引得大家遐想这两家昔日对手是否会联手抵御“外敌”了。



“从电池技术原地踏步了几十年的现状来看，痴人说梦而已。”

——id Software的联合创始人John Carmack表示，手机与平板电脑将会在相当短的时间内超越目前的家用游戏主机，但已经受够了“一天一冲”的用户似乎不这么认为。

“微软娱乐产业平台未来10年的路线图——Xbox360、Xbox720、Xbox1080、Xbox1920……Xbox 3D、Xbox IMAX！”

——AMD高级主管Neal Robison声称，Xbox360下一代主机在画质上可达到电影《阿凡达》同样的级别，联想到有《阿凡达》对IMAX和3D普及的推动，便玩家如此调侃。



“敢问你们的精髓是什么？”

——Crytek最近表示，他们对育碧公布的《孤岛惊魂3》感到非常遗憾，“《孤岛惊魂》的精髓已经不在了”。可惜没人能说出“《孤岛惊魂》的精髓”到底是什么。

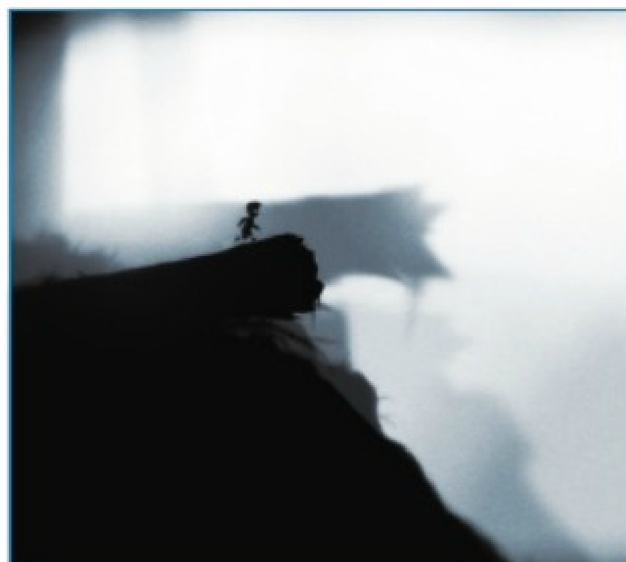


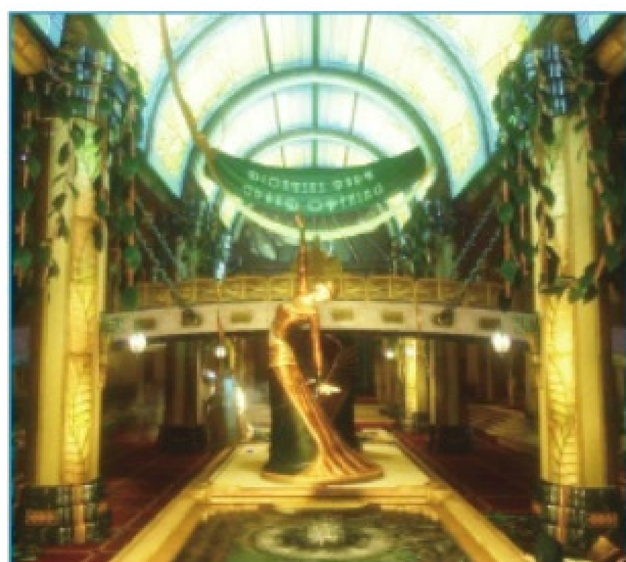
“和腾讯合作，名字改成《愤怒的企鹅》倒有可能。”

——“未来两三年来我们希望能在全球范围内拥有10亿粉丝，明年我们希望能在中国市场率先获得领导地位。”面对Rovio的雄心壮志，有人给出了这么一条有“建设性”的意见。

“扯淡！那你的《战争机器3》干嘛不登陆PC？”

——Epic欧洲区的总裁Mike Gamble表示，其实PC游戏并没有衰落。因为“那些PC玩家论坛依然人山人海，而每个制作商在开发游戏的时候也都会考虑到PC平台上的无数玩家”。


《地狱边境》格外关注游戏中的音效重点和细节


《生化震撼》的音乐可以让玩家很快融入游戏世界


灵活的音轨适合像《小小大星球》这样自定义内容丰富的游戏

优秀的游戏音效需要团队的通力合作
不谐之音——游戏制作的新挑战

2011.7.13 gamasutra.com

《杀戮原型》的音频总监为我们谈了谈在当前先进技术的支持下，音效设计师是如何确定游戏音轨的艺术方向的。

今天的音频设计师已经很大程度上摆脱了之前主机或开发环境所面临的技术限制，我们有精致的工具，有更多的选择，也存在更多可能性。还有高质量的音效库和合成工具，以及令人震撼的管弦乐例。我们还能将音源放置在3D空间的任何位置，采样率堪比电影音效。所有的这些先进设备为现在的音效设计师提供了大量艺术风格可以选择。

然而，如此广泛的艺术自由度也使得艺术师不得不对其加以限制，这也是前所未有的。我们应该意识到，在当前成熟的游戏开发环境中，限制不是来源于技术，而是来源于游戏类型以及游戏本身试图去实现的音乐和音效。那些成功的游戏在艺术风格上都有严格的限制，尤其是那些所谓的AAA级游戏。音效与其游戏题材间的关系至关重要，开发商可以选择采用保守安全的做法，也可以选择进行艺术方向上的创新。但在多数情况中，创新的欲望可能会让音效设计与产品目标间产生冲突。

在这种背景下，好莱坞电影管弦乐以及“真实”武器音效的设计风格在过去10年间成为许多AAA级游戏的宠儿。尽管这些音效可以保障游戏质量，受到众人的赞赏。可这样一来，也几乎不可能有人萌生出另辟蹊径的念头，原创性的丧失还是让人觉得非常遗憾。似乎游戏设计师或作曲者必须遵从游戏的方向和基调来进行设计，至少在艺术总监和游戏总监间的谈话中是这样表现的。

近期出现了大量音效平平的游戏，其中绝大多数是射击类游戏。然而，有着特殊音轨的游戏也已经浮现出来。比较有趣的是，这些游戏都是那些已经在游戏行业中确立自己地位的作品，每款游戏都有自己独特的艺术风格。

比如《生化震撼》，游戏利用20世纪40年代的音乐营造出真实的氛围。除此之外，游戏在许多语音中使用了大西洋中部口音，极其准确地体现出故事发生的时间和位置，可以说优秀的音轨是这款游戏成功的一个原因。又如《小小大星球》，音轨细致活泼，随意构建的音效和音乐模块强调了游戏设计架构中内在的活泼性。音乐似乎并非紧紧联系在一起，而是根据游戏场景来展现各个片段。而《地狱边境》（Limbo）唯美精致的洛可可式音轨，与其温和的黑白艺术方向相辅相成。

游戏音效与电影音效类似，后者所受到的限制完全就是美学标准。作为游戏音频总监、音效设计师和作曲者，我们的工作当然也需要发现和设置同样的美学限制。其中大部分过程与电影制作相似，即尝试不同的音效并反复播放内容，找到合适的音效。有时还需要不断进行尝试探索，在此过程中，团队协作非常重要。对一些人来说，或许他们主要是从电影音效层面来考虑的，但游戏音效是由技术人员来决定的，艺术性会不可避免受到限制。比较幸运的是，对于我们这些看着行业数十年来变迁长大的人来说，随着时间的推移，这种挑战逐渐从技术层面转变为了艺术层面。P


EA恐怕要感叹“人算不如天算”了

PC数字发行平台的竞争越来越像数年前的主机大战了
独占始动？《怒潮》将支持Steamwork特性

2011.8.13 Joystiq.com

Bethesda官方于宣布，由id Software开发的FPS《怒潮》（RAGE），其PC版将会登陆Steam平台。消息来自Bethesda官方Twitter：“既然大家都在问，我们只好确认《怒潮》会支持Steamworks特性了。”这意味着《怒潮》将享受到Steam成就、Steam云储存、Steam排行榜等诸多服务支持——当然，还需要强制安装Steam客户端。

要是回溯到前几年，这简直是一个不切合实际的幻想：早在2008年，id Software与EA就曾达成过出版协议，将由EA的合作平台发行《怒潮》，尽管当时EA的Origin八字还没见一撇。不料2009年的id Software被Bethesda的母公司ZeniMax收购，与EA的一系列协议也随即终止。不然，我们今天就会看到Origin独占的《怒潮》了。P


PC GAMER AUGUST 2011

CLICKING A TITLE TAKES YOU DIRECTLY TO THE ARTICLE

PLEASE NOTE

Screen shots and other artwork in this pdf have been downsampled and compressed. For the most accurate representation of game artwork please refer to your hard copy of PC Gamer.



只靠道听途说是无法真正了解网游的
一个单机RPG爱好者该不该体验一下网游世界？

PC Gamer UK 2011.08

Josh Augustine说：“当然啦，一个充实而又广阔的世界是对得起这个价格的。”

Chris Comiskey说：“绝对不行，网游不仅贵，还充满了各种蠢家伙。”

Chris: 我非常喜欢一个人在这样的地方探险，像《魔兽世界》里的艾泽拉斯大陆，或者《星球大战——旧共和国》的科洛桑星球。然而每当我有这样的念头时，就很讨厌我还得每个月交15美元——还不算最初购买游戏的50美元——才能将其付诸实现。我只是想自己玩，为什么要被迫接受月卡的惩罚？

Josh: 月卡并不能算是惩罚，这是你玩的这款游戏之所以能持续发展，不断加入新鲜内容的保证。你永远都不会看到“Game Over”的字样，到达满级也并不会像单机游戏那样意味着结束——在网游里，这才意味着游戏开始呢，即使你不想花钱，现在也有很多优秀的免费网游供你选择。

Chris: 好吧，但是和单机RPG不同的是，在网游里我总是被一些小屁孩围攻，然后一边嘲笑我一边守我的尸体，这让任何“新鲜内容”都变得难以享受。唯一可以免受欺负的办法就是组队，但说实话，我对此毫无兴致，换句话说，我非常讨厌这种为了生存而不得不组队的压力。

Josh: 的确没有什么比当你正好打算独自玩游戏的时候却遭到围攻更让人恼火的了，所以绝大多数网游都有PvE服务器，你必须手动选择进入PvP模式。在这里，单人游戏爱好者可以和平地相处。而且现在有很多网游都专注于单人游戏体验，比如“旧共和国”就允许你招募NPC同伴，他们会伴随你整个游戏流程。

Chris: 当然了，的确有很多游戏在这么干，但是有很多游戏的精华部分，包括那些最酷的掉落装备都无法凭借一己之力获得。我付了钱，买了这款游戏，却无法享受到这些内容。我不得不加入一个公会，每天打活动来换取奖励。这意味着我刚从那些白痴的围攻中逃脱出来，却又不得不屈服于幼稚的群体思维，成为了一枚小小的“螺丝钉”。

Josh: 事实就是如此，在某些方面，你需要被迫与其他玩家组队，最起码也需要临时与别人合作——如果你想获得最好的装备的话。但是这些装备的存在价值只是为了打败团队Boss。作为一名单独的玩家，你可以在任何你喜欢的领域取得成功。一款优秀的MMORPG有着很多条不同的成长路线，听起来对你而言最合适的就是探险。《星球大战——旧共和国》据说有着4～5倍于《星球大战——旧共和国武士》及其续篇面积之和的广阔世界，从任务数量与地图面积上来说，这足以相当于10款游戏了。

Chris: 在网游中探险是比较有趣的，不那么有趣的是，总有一些人不好好享受他们的游戏，却跑过来毁掉我的游戏探险。即使PvE服务器也完全没有办法解决这个问题。虽然这些人不可能在现实中杀掉我，但他们总会抢我的怪，或者不断用金币广告来骚扰我。甚至不管我去哪里，总会遇到跟屁虫一样的家伙在我身边连续跳舞几个小时，没有什么比这些更让我抓狂的了。

Josh: 等等——你真的认为会有人一直围着你，跳几个小时舞？这真是打着灯笼也难找的好事啊，我还愿意花钱雇其他玩家来给我跳舞呢！当然，如果你获得更严肃认真的游戏体验，我建议你去找一个RP服务器（角色扮演服务器）。在那里，大部分玩家的言行举止都与NPC们极为相似，你甚至很难说出这二者之间的区别。

Chris: 当大规模掉线或服务器崩溃的时候，我还是能说出他们之间的区别的……这些问题会发生在所有网游身上，而且也并不是所有网游都有RP服务器。更坏的情况是，我辛苦经营了几年的角色，突然游戏停止运营，所有的成就都灰飞烟灭了。

Josh: 有些网游的确命短，但大部分网游都能够坚持到寿终正寝。就好比《网络创世纪》，它已经运营了15年，还在不断地更新。《无尽的任务》运营了12年，就连负面消息不断的《星球大战——星系》也有惊无险地运营了8年之久。就如莎士比亚所言：有过爱并失去了总比从未爱过要好。赶紧去坠入爱河吧，我的“火星人”朋友。P

又一次出差



兔子半妖

萌力无边引得四枚羊驼直接冲锋近身倒地打滚求合影的兔老师

赞美亲切的B先生，他在监考任务与期末总结文件四处出没残骸高校教师的7月派我和X君去某大学参加为期3天的学术会议。离会议还有两天，我们就已经安排好了全部的行程。而我应某位即将东渡日本的女士嘱托，要把一枚眼镜萌娘活生生地带到该学校。

根据这枚眼镜萌娘所说的情况，从我家到某大学的车程大约是40分钟，我们8点出发，8点40可到，而后还有50分钟的充裕时间去走完一条长度将近1公里的林荫道，赶到会场所在的酒店。但是我们显然忽视了一个前提条件：那眼镜萌娘以往走这条路线都是在周末，而这一天是周三，周三和周末的区别在于周三上班高峰期的车真的不算少。于是我们就呆坐在车里，她一遍又一遍地玩《愤怒的小鸟》，而我一遍又一遍地回答X君的电话：“X君，我离会场已经不远了，只是现在遇上了堵车，还需要一点点时间”。当然，这“一点点时间”其实是比较久的，所以眼镜萌娘同学开始和我商量：“大叔啊，X老师下学期有我们班的课呢，等会儿见到他的话你怎么介绍我？”

这的确是一个问题——如果我照实说“这是某某班的某某同学，我是带她来一块学习的”，我敢打赌，大部分人包括X君都不会相信；如果我随口乱编：“这是我的表妹，我是带她来一块学习的”，只怕X君更会心生疑惑乃至八卦。所以我我打算告诉X君“这是我的外甥女，来这个学校找同学玩，我怕她迷路就顺便把她带过来了。哦，对了，你下学期还会给她上课呢！”

我不知道X君是否会相信我的话，但是我很快就有了一个验证的机会——在会场负责报名的是一名年近50的大姐，她在收我带去的证件复印件的时候一直在上下打量眼镜萌娘同学，就差说出“我的个神，这年头的年轻老师出门开个会还带女秘书”之类的话来了。为了维护眼镜萌娘同学的形象，我微笑着告诉这位大姐：“她是我外甥女，来贵校找同学玩的。”5分钟后，我带着眼镜萌娘进了会议室，见到了X君，重复了一边刚才的鬼话。X君的反应非常从容，他没有问我为什么我的外甥女看上去比我小不了几岁，而是问了一个很现实的问题：“那么，你今晚打算睡在什么地方呢？”。

今晚睡在什么地方？我当然早有安排：中午先去闹市区的旅店开个房间，然后带着眼镜萌娘一块吃饭，再把她送到同学那儿去，晚上我和学生时期的一干狐朋狗友厮混，最后回旅店趴上一晚！

可现实通常就不会那么简单，比如说，旅店前台的那位女士就微笑着对我说：

“请出示二位的身份证。”

我还没开口，眼镜萌娘就主动发言了：“我才15岁啊，还没办身份证……”

前台的那位女士轻抽了一口气，带着惊叹的眼神看着我，而我只好摆出一副大义凛然的脸：“就我一个人住。”

……

拿到房卡后我们迅速跑去吃饭，其间眼镜萌娘高兴得蹦蹦跳跳各种卖萌的样子让曾向我们推销情侣套餐的店员也忍不住赞叹：“哎呦，现在都流行大叔吃萝莉的么。”但是且慢，最糟糕的还不是店员的反应，而是接下来眼镜萌娘的话：

“大叔，我刚打电话过去，同学说下午还有一门考试，要5点后才能接待我，我等会去做什么呢？”

“于是，在7月6日的早晨，我和眼镜萌娘在灰暗的晨光中相遇了。”

“逛街？”

“你要去开会啊，我去旅店里看电视好不好？”

我带着她一路晃向旅店，一路在心里抱怨现在的女孩子都没有一点自我保护意识，而她却依旧得意洋洋，说着“大叔，你对这一带很熟啊，旅店和餐饮都熟门熟路的”，又或者是“大叔，这家旅店还可以的哦”，最后进了房间她直接蹦到了床上坐了下来，指着浴室说：“哇，大叔，这旅店的浴室是透明的么，洗澡不是可以被看到？”

好吧，我受不了这些话了，我打开了电视和空调，说了句“我去开会……你走前把房卡存在前台就好了……”遂狼狈逃窜。

下午4点半，显然是老天爷也听不下那个什么博士的授课方式了，于是，老天降下了阴云，足足阳光明媚了一星期的长沙，开始降下瓢泼大雨。我开始神游天外，思考是不是要去弄一把伞，学着戴望舒笔下丁香般的姑娘，穿梭在长沙的街头巷尾。不幸的是，我的美梦被一位服务员打断了。

“S老师，您好，这个纸袋是一个戴眼镜的女孩交给我的，她临走前要我过30分钟再把纸袋交给你。”

我打开纸袋，里面有一把若没有那淡紫色流苏便与我十分般配的黑白熊猫伞，还有一张便签：“大叔，我记得你没带伞出门的，所以送了把伞给你。散会后直接回旅店吧，有惊喜的哦！”

难道她还能把自己包装起来放在房间里？我怀着忐忑不安的心情取了房卡，打开门，看到的是空无一人的房间，两瓶冰镇的可口可乐，又有一张纸条。

“大叔，经过为期半天的考察，我认为你确实如萌马姐所说，是那种满脸轻浮+内心正派的青年，不是那种满脸正经+内心不轨的小人。作为对你这种好男人的肯定，特赠送可乐两瓶，以资鼓励。”

好吧，就当做我想多了吧……P

亲，欢迎你回到奥格瑞玛



艾梨利莎

半吊子写手兼游戏人。2005年开始走上《魔兽世界》艰辛的奶妈之路，狂热的治疗职业爱好者

我发誓善待弱者
我发誓勇敢地对抗强暴
我发誓抗击一切错误
我发誓为手无寸铁的人战斗
我发誓帮助任何向我求助的人
我发誓不伤害任何妇人
我发誓帮助我的兄弟
我发誓真诚地对待我的朋友
我发誓将对所爱至死不渝

——献给圣骑士

2011年8月2日，纪念我5年11个月的魔兽之路。

以前国服公会2团一起打竞技场的妹子突然给我发QQ消息，告诉我她要去澳大利亚了，去了那边不知道还能不能玩WoW。她说希望我能上游戏跟她一起在纳格兰竞技场里留个影作为纪念，我突然才想起来，原来我都离开国服一年了。我说真的很开心她还记得我。过了许久，她在屏幕上敲出一行字：“永远都不会忘记，我的S4肩膀上刻着你的名字。”

在台服开启4.2版本后，国服开CATA了，一起打了半年多副本的RL语重心长的告诉我们，他要回归了。团里一阵沉默，都是从80级就开始一起打拼的朋友，心里难免酸楚不舍。猎人密语我：“他都回去了，咱这团还打不打？”

我心里一阵空旷，想起了一年前决定放弃国服的辉煌来台服的心情。跟很多人一样，尽管TBC已经开了两年，但是我却从未想过要离开。就算是每天上线都只是钓钓鱼，挖挖矿，聊聊天，玩玩小号。坚守着最旧的版本，日复一日的在太阳井里给基尔加丹“刷马桶”，跟着不同的G团老板，看着一样的装备掉落。某个活动结束的晚上，我一个人跑到了纳格兰浮岛上，看了很久，这里的天空泛着粉红色的光泽，纯净的如同水晶一样，我站在那里身上穿着金黄色的铠甲，很努力的想要往远处望去，可惜却看不到一丝希望。

对于我们这样热爱着《魔兽世界》的人来说，无法与世界同步最新的版本，无法亲自挑战更强大的Boss，是多么遗憾的事。随着台服解锁服务器，开放建立新角色，越来越多的跟我一样的人，来到了那里。因为想看看北极，因为想看看盒子外的世界。

“梁园虽好，非久恋之乡”，这句话是所有身在台服大陆玩家的心声。由于“移民”太多，服务器不堪重负频频出现延迟和负载的情况，当地玩家更是给我们冠上了“蝗虫”的称号……

“有鞋穿谁愿意光脚啊……”我思量了半天，打出了这句话回给猎人。

那天副本所有人都打得很认真，开荒的副本所有人全程嗑药，不遗余力。RL在分完最后一件装备的时候，在团里打下了“谢谢……”。后来很多人告诉我，他们都哭了。

时间带走了我，却带不走我的十八岁。我从火星到了北极，又从北极回到艾泽拉斯，是什么让我不顾一切地留在这里，是什么让我如此执着的深爱？原来让我难以忘记的不是这个游戏的本身，而是陪我一起度过这些时光的朋友。

“奥格玛和奥格瑞玛虽然只差一个字，却有千里之别。”

因为我身边总是聚集了一群喜欢我讲荤笑话，喜欢我偶尔暴躁的骂娘，喜欢我小小的忧伤和傲娇，喜欢我为梦想不顾一切，喜欢我冲动的去做事，喜欢我率真的大笑，喜欢我敢爱敢恨的朋友，这个世界才变得丰富生动起来，我记得他们每一个人的职业，每一个人的种族，每一个人ID每一个人的外号，就像他们记得我一样。

想起了国服《魔兽世界》6周年纪念的时候，我在微博上发了这样一条帖子。“5.12，3年之殇。3年前那个下午突然离线的战友们，我的O键里你们只是AFK了……3年了，我们换了版本换了代理运营，换了一个又一个的副本，可是我们没有换的，是我们曾经并肩战斗过的每一个回忆。艾泽拉斯变了样，你们还记不记得回家的路？”

回到奥格瑞玛，我看着灾变后重新矗立起来的主城，雄浑的音乐不绝于耳。我密语RL：“真的决定回去了？”

他说：“当初我们离开国服的初衷，是因为版本落后太多，好朋友们都一个个的AFK了，现在国服进度赶上了，朋友们都回来了，虽然这里有那么多的辉煌，但始终不是自己的家。回到国服，虽然还有刷屏和卖G，但是看到好朋友们的名单一个一个的亮起来，真的比什么都开心……”

静静的听完他说这些话，我也敲下了一行字：“亲，我也想回我们的奥格瑞玛……”



纳格兰浮岛，手持灾变之刃

当电影里有了子丹哥



罗萨
把空调开得凉凉的再钻进厚厚的被子里，这就是传说中的罗主任

尽管有很多朋友都忠告我《武侠》是一个雷片，但我依然在一个月黑风高的夜晚选择坐在电影院中等待雷击。那天电影院里竟然座无虚席，我旁边是一个独身观影的女孩。我们权把她当做女孩，毕竟她是不是女孩我当时也不知道，尽管我很想知道她是不是，但最后还是不知道。女孩在电影开始前嘟囔了一句“听说这片不怎么好看”，我则小声回应了一句：“别人的好未必是你的好，而别人的不好也许并不是你的不好”。

影片开始，人体血管、神经、骨骼组成了90多秒的片头，让我有点摸不着这是《武侠》还是《医道》。片头播完，影片开始，1917年的中国云南，一个小小村落的普通农家，老公甄子丹、老婆汤唯再加上两个儿子过着简简单单的生活，搭配上腾冲那地方的美景，影片的前10分钟让人感受到了许多自然与恬静。我甚至觉得片子就这么一直演下去挺好，老公造纸，老婆做饭，晚上鱼鳔担当重任，整个电影就一爱情文艺片，不需要有啥主旨，只要有生活的味道！

可惜不行，因为主演里有一个狠角色——甄子丹。但凡有子丹哥的地方，那就是江湖，即使是小小的西南村落，那也是江湖。有江湖，就要有争端，有争端，就要有打斗，子丹哥天生是要出来战斗的，没准还得大喊一声“来！战个痛快”。为了战斗，故事的发展不得不陷入到狗血的剧情中来，一个偶然、一段过去和一些冲突。稍微有点不同的是，中国柯南金城武先生一直尝试着用“科学”在电影中来解释中医的观点，这也是片头故弄玄虚的缘由。相信方舟子和罗永浩要是看了这电影，肯定会对陈可辛导演表示不屑。

于是乎，子丹哥不得不从自己农民刘金喜的幻梦中苏醒过来，变回七十二地煞中的二当家唐龙，故事也开始从平民生活转向了打打杀杀。这一切看起来都那么熟悉，就仿佛之前的《叶问》，同样由子丹哥饰演的叶问，也遭遇类似的桥段，总之，就是要营造这么一种落差，美好的生活似乎就是用来被打破的。主角不幸生在动作片里，命运不凄惨也不行。于是在《武侠》里，我们便看到了同样的桥段——电影由一部温情片转变成了一部动作片。平心而论，影片中的几场打斗效果还都算不错。尤其在动作巨星纷纷进军好莱坞之后，人们惊讶地发现原来子丹哥也有这么好的身手。但近几年子丹哥在银幕上露脸实在太多，所以这些场面看起来多少有点疲倦。直到故事结尾，反派大Boss被“雷”死了，电影才在最后的两分钟回归了影片初始的意境。

起床、祭祖、早饭、上班，这结局的温馨片段和片首的10分钟生活琐事倒成了电影中我最喜欢的情节，可我也知道自己就是一个非主流，兴奋点和别人不一样。绝大多数观众的高潮还是在子丹哥的打斗中被触发的，而他们走进电影院也是为了看“甄功夫”。很显然我旁边的那位姑娘就是，每当子丹哥小宇宙暴发的时候，她的身体就不由得向前倾斜那么一点点，似乎这样可以嗅到更多雄性荷尔蒙的味道。而在电影散场之后，人们讨论的话题也是打戏如何如何，可没几个人说生活怎样怎样。

当电影里有了子丹哥，别管导演是谁，电影叫啥名，这部片子的焦点都会被浓缩到打斗上面。而当游戏被冠以“仙剑”的名称，那就别管制作人是谁，代理公司是哪个，游戏的主题也都会集中到两个字上面，那就是“爱情”。也难怪有些玩家戏称《仙剑奇侠传》为“中国爱情故事”。只要仙剑出现了，很多东西就已经被模式化了。有不少人都希望仙剑能够勇敢改变一下，不要天天沉迷于情爱，偶尔应该换换口味，这就好比让子丹哥在电影里不做武生做书生一样。其实这并不是不能做到，只是一个不打的甄子丹，你还会觉得他是甄子丹吗？一个不谈爱情的仙剑，你还会觉得它是仙剑吗？

“当然，能够突破现实的，无论成功失败，我们是都愿意为之付出一点掌声的。”

同样的烦恼其实不光是咱们中国特有的，微软的全球游戏工作室总裁菲尔·斯宾塞前段时间也正发愁呢。在“光环”系列的制作过程中，这帮所谓的大神们也感觉到了迷失。“地狱伞兵”也罢，“致远星”也好，这两代作品的争议声明显超越了以往。“光环”系列到底是回归本色，还是要彻底突破，制作人们也拿不定主意。

电影有的时候很无奈，它只能按照剧本来推进；游戏有的时候很无奈，它要依照惯例前行；人生有的时候也很无奈，我们一边嚷着让身边的东西都改变，可自己却依旧在重复着昨天的生活。谁让我们都活在现实之中，而现实，也正逼迫着我们那么去做。



一个不打的甄子丹，你还会觉得他是甄子丹么？

地铁



悲剧刺猬

一边期盼着《机器猫大战皮卡丘》上市一边期盼着碰到一只榴莲妹子作伴的刺猬

小时候对地铁的印象完全来自于《口袋妖怪》中的描述：一个只能看得见脑袋的小人钻进一辆呼啸而来的列车，随后在一段欢快的电子音乐过后，你就Loading到了另外一张地图。小人在车厢里面干些什么呢？游戏中从没有表现出来。所以我一直以为，地铁不过是一个从A地到B地之间的Loading，在这个无聊的Loading期间，你干什么不重要，重要的是Loading完了之后钻出车厢的小人又可以活蹦乱跳地开始人生中的冒险旅程了。

后来，当我一次又一次地站在车厢里发呆几个小时，盯着窗外黑乎乎的几乎没有变化的景物，就好像对着一个制作粗糙的Loading屏幕的时候，我才发现，这个Loading过程竟然可以如此漫长，占据我生命中如此多的时光，而且还成为了我跟年轻三次元女性近距离接触的唯一机会。

如果你平时接触了过多的以“电车”为开头的日本文艺作品，那么你可能会有一些不切实际的想法。

但不幸的是，在这里，你没有鼠标可以点击，没有CG可以引入剧情，你按“E”键也不会触发任何对话。

你站在地铁上，看着人来人往，不过都是为了让你的Loading过程不那么单调所制作出来的背景，在你的世界里，他们连NPC都不是，你无法跟他们互动，只能这样看着。

有的时候你透过人群看着她，她和你一样疲惫，一样望着窗外，一样把头靠在冰冷的扶手上，一样在Loading。你就这样和她共同的度过了一段旅程。你们是同路人吗？也不是。她总会在你之前下车，结束Loading，开始自己的人生，留下你一个人继续望着黑乎乎的窗口发呆。

按理说，我的人生不应该要那么长时间的Loading。当然，还有些更不幸的人，他们至今还徘徊在一个名为“大学”的新手村，不知道自己除了新手任务之外还能做什么。有些人刚出了新手村就被战斗力不到5的失业小怪痛扁了一顿，只能蹲在新手村的边缘慢慢回血并祈祷自己能找到被污染的不太严重的食物的和地铺。

这时候总应该有一个性向测试或者像《辐射3》里的G.O.A.T.之类的东西，可以帮我选定一个职业，接着我就可以分配一下技能点再领取一下新手装备，昂首阔步地打开地铁门走向世界地图了。

很多人明智地点了“魅力”和“感知”，从“魅惑”到“哄骗”到“察言观色”，实用技能一应俱全，还能有“妹子杀手”这样的优秀Perk。于是一路走来，顺风顺水。

我很后悔自己当初点错了属性点，本来点数就比别人少，还把为数不多点数全花在了“智力”上，以为能打个技术流，没想到最后却打成了技术宅。

不，不要再提那个“垫脚石”Perk，也不要提对话中永远通不过的口才检验。

> **“别人开始攻城略地斩妖除魔的时候，我还在地铁上不知道在哪站下车。”**

不，那个游戏默认的女主角没有出现在某个浴池里等着我去藏她的衣服，可能这里没有女主角。不，不光没有女友，连基友也是没有的。

不，你要对抗的不是什么邪恶组织或者变态恶魔，只是跟你一样的普通人。不，他们没做错什么，你也没做错什么，这里只有“善良”阵营的人才会相互伤害。

不，你不要想着可以靠口才或者隐藏道具就能解决纷争，这里没有Happy Ending和完美结局，你的朋友会背叛，你的爱人会变心，唯一的结局就是从生离到死别。

走在路上，不知道自己将要触发什么剧情，也许哪天坐上了错误的电梯就会直接Game Over，可能这就是唯一的剧情。

在地铁的换乘站用犀利的走位在人群中穿梭卡位也没有成就可以解锁，却感到自己的体力值快空了。

过生日的时候，头上也没有出现金光闪闪的“LV Up！”，也没有文字来提示我选择新的属性和技能。原来在这里，每升一级是没有属性可加的，只是到了18级的时候，也许可以解锁一些地点和道具。不过，富二代们早就打过破解补丁了。

每当我经过阜石路68号东边矗立着一座座高压电塔的荒地时，我总会本能地向那个杂草丛生的小土坡凑过去，仿佛置身于切尔诺贝利的阴影之下，希望能够看到闪烁的电磁辐射点和在空气中跳动的神器，并随时准备着迎接变异怪物的袭击。嗯？我怎么什么都看不见？是隐身吸血怪么？

但是最终，我所见到的最大的怪物就是地上蠕动的蜈蚣，而且我还真是怕得要死。P



不是所有的地铁Loading之旅都会这么有乐趣


“猎魔人”
世界穿越指南
再不会有新的猎魔人了，凯尔·莫罕已荒无人烟
■策划 本刊编辑部 执笔 攻城学院兔老师

我知道，诸位都有着丰富的穿越经历——比如有一些喜欢黑妞的人，他们穿越去了费伦，深入地底寻找黑妞；还有一些在废弃物回收站有些门路的人，他们囤积了大批的废铁，然后穿越到了安塞隆，向克莱恩的人民兜售钢铁；甚至还有一群精通洋人语言的人穿越到了百十年后的美国，却给自己取了个中国名字叫“邱生旺”（Chosen One）。

每个被穿越的世界都有各自的求生法则：在费伦这样的高魔世界，穿越者可以成为24年磨一剑的法师；在安塞隆这样的低魔世界，穿越者可以靠着自己的初中物理知识加入“别管他山脉”的科研工作者群体；在百十年后的美国，穿越者……好吧，做什么都可以，哪怕是所有属性都只有1的劣者也能生存啊！

当然，上面这些被穿越的世界都是诸位所熟悉的，对众位面乱穿的强者而言根本不构成挑战。但是，如果穿越者们按错了按钮，摔错了树洞，翻错了旧书，吃错了地瓜，进入了一个母语干脆就是波兰语的世界呢？

所以你看，这个专题的目的，就是为众位误穿“猎魔人”世界的穿越者提供一份简略的求职指南，供诸位打算在又一个新世界里当上霸王的强者们参考之用。

选择种族

精灵

好吧，我知道很多人都对精灵这个种族有着异乎寻常的好感，但是在《猎魔人》的世界里，永远不要存有一丝“要不就穿越成一个精灵好了？”的想法，永远都不要有。在这块大陆上，穿越成精灵，一不会有魔武双修的逆天战力，二不会有飞马狮鹫什么的动物来卖萌，三确实是有长久的生命，但在这个世界里，精灵的长寿意味着他们要遭更多的罪。

精灵与矮人、侏儒等种族都是上古种族（The Elder Races）中的一员，然而他们的文明都已经衰亡。在被人类主导的“魔猎人”世界里，这些古老的种族被唤作“非人类”（Nonhumans），受尽歧视与虐待。为了反抗自身所遭受的压迫，一些不堪忍受的上古种族成员组织了名为“松鼠党”（Scoia'tael）的游击队，以暴力来反抗暴力。他们甚至还曾经与南方的尼弗伽德（Nilfgaard）帝国结盟，联手入侵北方诸国。作为回报，尼弗伽德的皇帝给了精灵们一块领地，允许他们独立自治。但与此同时，北方诸国的民众对非人种族更加的痛恨，他们把精灵当做入侵自己家园的侵略者，针对精灵的种族清洗活动时有发生。

基于以上原因，千万不要在这个世界里穿越成一个精灵，更不要穿越成一个女性精灵——对女性精灵有兴趣的当地人可是不在少数。

矮人与侏儒

除了身高之外，矮人与侏儒还有许多的共同点，在“猎魔人”世界里，这两个种族经常聚集在一起生活。如果您对人类这个种族实在已经腻歪，一定要穿越成一个非人类种族的话，那么我推荐矮人或者侏儒，至少他们的生存环境要比精灵强一些。

在“猎魔人”世界里，强壮结实的矮人能在人类社会中






1.精灵与人类间的武装冲突时有发生
2.在这个世界穿越成精灵，就意味着在风餐露宿与备受欺凌间作出选择
3.矮人囤积了大量的财富，于是“匹夫无罪，怀璧其罪”
4.杰洛特也曾为了保护非人类种族而大开杀戒

找到许多工作，他们常常成为优秀的士兵、艺术家和商人。比起难以融入人类社会的精灵，他们的境遇要好上一点点，真的只有一点点。侏儒很少与人类直接接触，他们大多生活在山脉之中，与矮人聚居。侏儒中有很多优秀的铁匠和冶炼师，他们打造的钢剑名闻天下。

最为重要的是，矮人和侏儒居住的马哈卡姆（Mahakam）山脉拥有高度的自治权。为了保证铁矿、兵器的供应，北方诸国基本上不会试图染指马哈卡姆山脉，生活在这里的矮人和侏儒比外面的同胞要安全许多。


5.尽管人类也面临着各种纷争，但是，至少有警察保护着大家的安全呢

人类

人类是一个相当彪悍的种族，北方诸国和尼弗伽德帝国的绝大多数臣民都是人类。当人类来到这块大陆的时候，精灵等上古种族已在此生活了上千年之久。但是作为新来者，人类毫不客气，他们迅速地开始了征服其他种族的战争，扩张自己的领土，把自己的城市修建在旧文明的废墟之上。最终，人类获得了统治地位，而精灵、矮人、侏儒和半身人则被称为“非人类”，过上了二等公民的日子。

值得讽刺的是，由于人类和精灵可以产下后代，由于大家众所周知的那种对精灵的喜好，大陆上的许多人类其实都或多或少地带有精灵血统。

选择“出生”地

理论上说，穿越者既可能穿越到北方诸国，也可能穿越到南方帝国，如果不小心，甚至还可能穿越到魔法师阿扎的故乡岛国去。当然，想想阿扎那个比加勒比海盗还加勒比海盗的造型，再想想他居然是一名魔法师，我想大多数人不会对他的故乡有什么兴趣。于是，我们就从南方的尼弗伽德帝国开始吧。



尼弗伽德帝国（Nilfgaard）

尼弗伽德帝国是《猎魔人》世界中最强盛的帝国。它位于大陆的南面，经济繁荣昌盛，拥有一支兵强马壮、指挥有方的庞大军队。尼弗伽德帝国的历史就是一部充斥着战争与征服的历史。帝国不断地扩充着自己的领土，并将吞并来的国家改为帝国治下的行省。行省的统治者可能是帝国的官员，也可能是那些不作抵抗便主动归顺尼弗伽德帝国的小国国王，他们都效忠于帝国的皇帝。目前的帝国皇帝是艾玛尔·埃穆利斯（Emhyr var Emreis，Deithwen Addan yn Carn aep Morvudd，在上古种族的语言中意为“在敌人的坟冢上舞动的白色火焰”）。

艾玛尔·埃穆利斯皇帝的另一个身份是辛特拉女王卡莱茜（Calantne）的女婿，公主帕维塔（Pavetta）的丈夫，小公主希瑞（Ciri）的父亲——邓尼（Dunny）。他听信了“希瑞的孩子将会统治半个世界，而希瑞的孩子的孩子将会统治整个世界”的预言，在与帕维塔生下希瑞之后，又决定迎娶希瑞，好让自己的孙子统治世界。为了实现这个荒诞的目标，艾玛尔·埃穆利斯皇帝开始了持续多年的不懈努力。

尼弗伽德帝国对北方发动了多次入侵。在第一次尼弗伽德战争中，邻近南方的辛特拉王国（Cintra）惨遭蹂躏，王室贵族全体殉国，平民百姓惨遭屠杀。随后尼弗伽德军队又入侵索丁王国（Sodden），完全摧毁了上索丁（Upper Sodden）。但在悲壮的第二次索丁丘陵之战中，北方诸国的联军让尼弗伽德军队首尝败绩，第一次尼弗伽德战争到此结束。

在第二次尼弗伽德战争中，尼弗伽德帝国对北方诸国的渗透发挥了巨大的作用，他们偷袭了倾向于北方诸国的女巫，暗杀了瑞达尼亚的国王，让北方诸国的联军连连败退。然而在这兵败如山倒的时刻，泰莫利亚的弗尔泰斯特国王统





6.辛特拉公主与她的丈夫——伪装成纯朴青年的尼弗伽德帝国未来的皇帝
7.尼弗伽德帝国的北征梦想多次被泰莫利亚的弗尔泰斯特国王所阻碍

率军队发起反击，并在布伦那之战（Battle of Brenna）中扭转了战局，鼓舞了北方联军的士气。恢复信心的北方联军发起了一连串的反攻，解放了下索丁，并迫使尼弗伽德帝国走上了谈判桌。最后尼弗伽德帝国与北方诸国在辛特拉签署了和平协议。

尼弗伽德帝国仍在觊觎着北方诸国的领土，对军队有着持续不断的需求。如果穿越到这个国家，跑到军队中去混口饭吃是没有问题的。可是且慢，尽管这个国家对精灵不是那么不友好，可对普通的人类也不是那么友好。在帝国居民的眼里，真正的“尼弗伽德人”特指那些在帝国腹地出生的人，那些被征服的省份的居民则没有这样的资格。穿越到尼弗伽德帝国的穿越者，搞不好还要为了对抗歧视而进行一番可歌可泣的斗争。



泰莫利亚王国（Temeria）

泰莫利亚王国位于邦塔河（Pontar）的南面，爱兰德（Ellander）公爵封地和萨尼德岛（Thanedd Island，年轻的女性魔法学徒在此地学习修行）都位于泰莫利亚境内。泰莫利亚王国的实力在北方诸国中居于第2位，仅次于科德温王国（Kaedwen）。泰莫利亚王国现在的统治者是弗尔泰斯特国王（Foltest），首都是维奇马（Vizima）。

弗尔泰斯特国王一生都未婚娶，然而他制造八卦绯闻的能力不逊于任何帝王。坊间纷纷传言，说弗尔泰斯特国王在相当年少的时候就已经有了一桩风流韵事，而且对象还是他自己的亲妹妹，雅妲公主。数年之后，弗尔泰斯特终于登基为王，他迫不及待地想要纳自己的妹妹为王后。弗尔泰斯特的想法严重地冒犯了瑞达尼亚王国（Redania）的国王维奇米尔（Vizimir），让维奇米尔觉得受了莫大的侮辱——因为两国之间曾有协定，弗尔泰斯特本来应该是娶瑞达尼亚王国的公主达丽米拉（Dalimira）为后。

由于雅妲公主突然辞世，这桩华丽的近亲婚姻终究未能实现。但是麻烦并没有到此为止：雅妲公主在死前为她的哥哥产下了一名女婴，一个被诅咒的孩子。为了纪念死去的妹妹，弗尔泰斯特将女婴也命名为雅妲，可女婴在出生后不久便失去了生命迹象，弗尔泰斯特只得母女二人一起埋葬在旧王宫中。多年之后，这名女婴以吸血妖鸟（Striga）的形态复生，在旧王宫中肆意捕猎，以人类的血肉为食。最后，套着主角光环的猎魔人杰洛特出现，解除了她身上的诅咒。理论上说，小雅妲公主将会是泰莫利亚王国王位的合法继承者，但这个十多岁才从吸血妖鸟诅咒中解脱出来的孩子显然没有这样的能力。

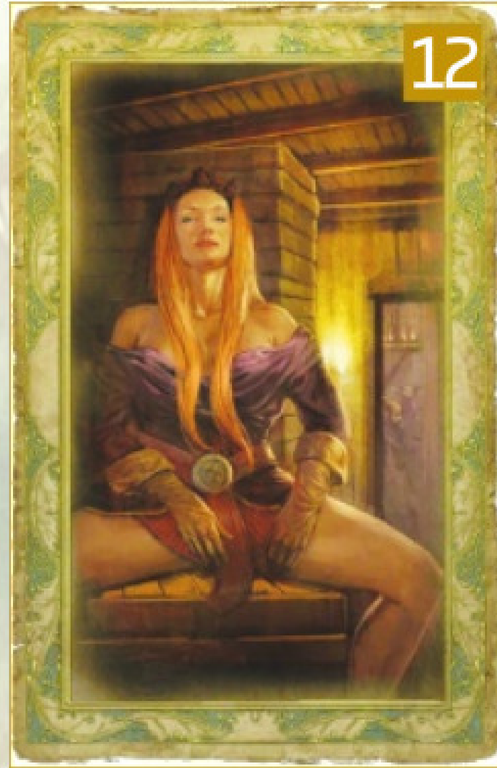
由于之前的丑闻，弗尔泰斯特索性当上了一名货真价实的皇家钻石王老五，不再考虑婚娶的事情，而是索性与瓦莱特男爵夫人玛利亚·路易莎（Baroness Maria Luiza La Valette）搞起了地下恋情。有传言说，男爵夫人所诞下的一男一女根本不是老瓦莱特男爵的骨血，而是弗尔泰斯特国王的子嗣。



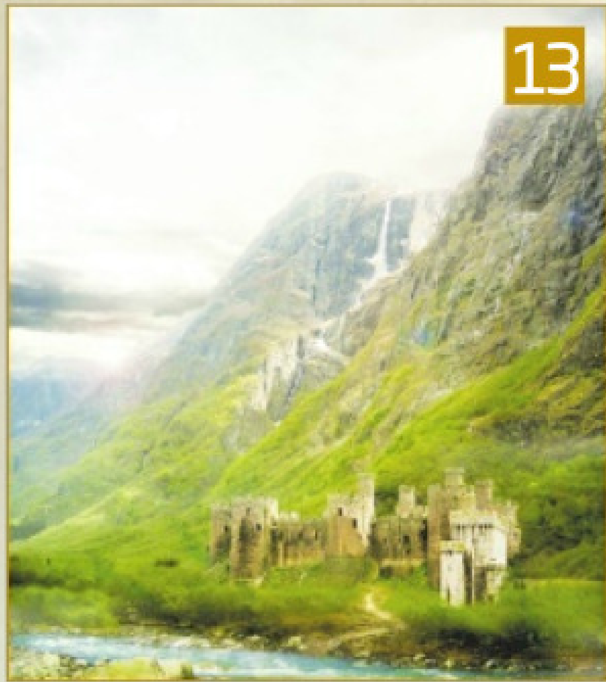








8.瓦莱特男爵与弗尔泰斯特的地下情没给她带来什么好处，反而害她的长子进了地牢
9.瓦莱特男爵夫人也一同下狱，地下恋情害人不浅啊！
10.泰莫利亚王国的弗尔泰斯特国王骁勇善战，经常亲临前线领军冲锋
11.弗尔泰斯特的两位私生子刚见到父亲，就看到父亲被雷索刺杀
12.弗尔泰斯特国王的女儿在爱情观上同父亲一样，非常的前卫





13.猎魔人的家园，凯尔·莫罕要塞　14.多行不义的亨赛特最终死于弗农之手　15.贪婪歹毒，猥琐残暴的亨赛特国王

尽管有着兄妹乱伦的丑闻，但弗尔泰斯特国王仍是一位有勇略敢担当的君主，在对抗尼弗伽德帝国的战斗中，弗尔泰斯特的军队一直是北方诸国的主力。与北方诸国的其他几位国王相比，他的形象几乎称得上是纯爷们真汉子。但不幸的是，在《猎魔人2》的序章中，弗尔泰斯特国王遇刺身亡。他死后，男爵夫人玛利亚·路易莎孤儿寡母掀不起什么风浪，国内外势力都觊觎着泰莫利亚的宝座。这样一个国家，对于某些成天积攒王霸之气的穿越者来说，是大有可为的一个舞台。



科德温王国（Kaedwen）

科德温王国是北方诸国中最大的一个国家，规模仅次于南方的尼弗伽德帝国。科德温王国的都城位于亚德卡莱（Ard Carraigh）。科德温王国的位置偏北，气候寒冷恶劣，境内分布着大量的森林。猎魔人的凯尔·莫罕（Kaer Morhen）要塞就位于科德温王国境内的蓝山山脉（Blue Mountains Range）的顶峰。为了逃避人类迫害而逃出城市的精灵们则在科德温王国的南面建立了属于自己的家园。

科德温王国现任的君主是亨赛特（Henselt），他和邻近的亚甸王国（Aedirn）的君主迪马温（Demawend）有着多年的冲突。亨赛特非常仇恨非人类种族，他为了消灭松鼠党游击队花费了大量的时间、精力与钱财，试图将国土境内的所有非人类种族尽数消灭。

亨赛特在“猎魔人”系列中是一个歹毒与贪婪兼备，猥琐与残暴并存的大叔。他为了自己的利益可以毫不犹豫地处死身边的亲信，还设计杀害了弗农（Vernon）手下的蓝纹卫队（Blue Stripes），强暴了蓝纹卫队的女性成员薇丝（Ves）。在《猎魔人2》中，玩家操控的猎魔人杰洛特可以选择让弗农杀死亨赛特，为蓝纹卫队的部下报仇。



瑞达尼亚王国（Redania）

得益于其繁盛的贸易和农业，瑞达尼亚王国在北方诸国中因富庶而闻名。瑞达尼亚王国的都城是瑞托戈（Tretogor），北方诸国中规模最大的大学就位于瑞托戈西南面300英里外的欧森堡（Oxenfurt，这真的不是在向Oxford致敬么……）城中，而独立的港口城市诺维格莱德（Novigrad）则在欧森堡的西北不远处。

多年来，瑞达尼亚王国一直与泰莫利亚王国有着边境冲突。虽然国土面积稍小，但瑞达尼亚有着整个“猎魔人”世界中最发达的地下情报网，而且女术士密党的成员们也在积极地干预着瑞达尼亚的政策。

瑞达尼亚的上一任国王是“公允者”维奇米尔二世（Vizimir II the Just）。维奇米尔二世膝下有一儿两女，为了促成瑞达尼亚与泰莫利亚的合作，他曾试图让女儿达丽米拉公主与泰莫利亚的弗尔泰斯特国王联姻。然而年轻的弗尔泰斯特拒绝了他的要求，使得两国之间的关系进一步恶化。

然而这位负有公正之名的国王却未能安享晚年，在第二次尼弗伽德战争中，他死在一名精灵族刺客的刀下。虽然名义上维奇米尔二世的王后仍掌管着王国大权，但实际上把持朝政的是以情报机构头目西吉斯蒙德·迪克斯特拉（Sigismund Dijkstra）和女术士菲丽芭·艾丽哈特（Philippa Eilhart）为首的摄政议会。这一年，瑞达尼亚的王子拉多维德（Radovid）才刚刚13岁。他看到的景象是他父亲的王国陷入一片混乱之中，无人制约的贵族们为了各自

16.拉多维德曾经的婚恋对象是一个长着血盆大口以人类内脏为食的公主——吸血妖鸟，雅妲公主
17.若非杰洛特解除了公主的诅咒，拉多维德的婚礼一定会很有趣
18.命运弄人，绝顶聪明的拉多维德最终还是孤身一人





的利益而分裂成了不同的派系，甚至还有人暗中勾搭上了尼弗伽德帝国的大使，而原本应当辅佐他控制局面的摄政议会却根本不把他放在眼里。

不难想象，当拉多维德终于能够把持朝政的时候，他会以怎样的方式来对待那些曾经欺凌他和他母亲的贵族。很快，一批又一批的贵族遭到了清算和报复，而拉多维德国王则赢得了"冷厉者"（Radovid the Stern）的绰号（根据玩家之前的剧情线不同，在第三章的结尾，拉多维德还会活生生地剜出女术士菲丽芭的双眼）。拉多维德曾在"猎魔人"系列游戏中多次出现。在《猎魔人》中，猎魔人杰洛特先是通过魔镜与拉多维德见了一面，然后又分别在拉多维德的隐藏点和维奇马城门各见过一面。在这段剧情中，拉多维德尽情展示了他的冷酷、无情和绝顶聪明，为了达到他的目的，他先是与地下黑帮火蜥帮勾结，后来又毫不犹豫地将火蜥帮抛弃。

和他的父亲一样，拉多维德国王也对"让泰莫利亚和瑞达尼亚联姻"的宏伟蓝图念念不忘，一直试图迎娶泰莫利亚的雅妲公主。如果玩家选择让杰洛特解除雅妲公主的诅咒，就将会看到雅妲公主与拉多维德联姻的喜庆结局；如果玩家杀死了雅妲化身的吸血妖鸟，拉多维德就会孤独地返回瑞达尼亚。不论玩家如何选择，拉多维德最终还是与雅妲无缘，在《猎魔人2》中，玩家扮演的杰洛特将会得知雅妲死于难产（在前作中解除诅咒），或雅妲未能解除诅咒，凄惨地死去（在前作中杀死吸血妖鸟）。于是拉多维德又试图要迎娶弗尔泰斯特的小女儿阿纳斯（Anais），并借此将泰莫利亚王国纳入自己的掌控中。可是这一回，杰洛特可以选择把阿纳斯送回泰莫利亚当女王，让拉多维德陛下继续独守深宫暗自神伤。



亚甸王国（Aedirn）

亚甸王国同样是北方诸国的成员，它的都城是汶嘉堡（Vengerberg），猎魔人杰洛特挚爱的女术士叶奈法（Yennefer）就出生在汶嘉堡。此外，著名的鲜花之谷（Dol Blathanna，精灵语）也位于亚甸王国境内，由精灵族女术士伊尼德·吉利恩娜（Enid an Gleanna）治理。

亚甸王国的现任统治者是迪马温国王。迪马温一直试图争夺洛马克（Lormak）地区的控制权，因此与科德温王国的亨赛特有冲突。他还是一个足智多谋的战术大师。在对抗尼弗伽德帝国的战争中，正是迪马温屡次识破了艾玛尔皇帝的计谋，使得北方诸国得以在战争中不落下风。女术士叶奈法曾担任他的顾问，而在《猎魔人》游戏中登场的莱拉（Rayla）则是他手下一支特种部队的军官。

迪马温为人残暴，嫉贤妒能，对他人所遭受的痛苦与磨难毫不在乎。在亚甸王国境内，胆敢在街头巷尾议论朝政的人大多会被拖进地牢，受尽折磨而死。他对着精灵族有着深切的痛恨，与国境内的松鼠党游击队有着激烈的冲突。在《猎魔人2》中，迪马温国王"不负众望"地成为了刺客组织"弑君者"的猎物，他的首级被"弑君者"的头目雷索（Letho）当成了与松鼠党交涉的信物。



科维尔与博维斯王国（Kingdom of Kovir and Poviss）

科维尔与博维斯王国位于大陆西北角，邻近海湾，是整个大陆上最大的矿产出口国，由于贸易的繁盛而异常富庶。这个王国的统治者是来自蒂森家族的埃斯特拉德·蒂森（Esterad Thyssen），在尼弗伽德战争中，科维尔与博维斯王国一直保持中立。北方诸国一直很看不起这个地理位置偏远的小国，但是科维尔与博维斯王国始终对世界各地的学者、士兵和商人敞开欢迎的怀抱，慢慢成为了北方的一支强大力量。

由于国土内有大量的山区，科维尔与博维斯王国盛产各类矿藏。玻璃、盐、铁矿、银矿、镍矿、铅、锡矿、红铜、铬矿、钛，整个世界80%的黄金，超过75%的亚金（Ferroaurum，一种虚构的矿物）、寒铁（Kryobelitium）、魔铁（Dimeritium，一种能阻止施法者使用法术的金属）都产于这个国家。



辛特拉王国（Cintra）

辛特拉王国守护着北方诸国中的南翼，在女王卡莱茜当政期间曾今强盛一时。但不幸的是，辛特拉在尼弗伽德战争中首当其冲地成为了南方入侵者的目标。在第一次尼弗伽德战争的马纳代尔山谷之战（Battle of Mamadal valley）中，辛特拉的军队陷入尼弗伽德人的重重包围。尽管寡不敌众的辛特拉人没有任何取胜的希望，但他们仍然坚持战斗了一整天，几乎被尽数歼灭。女王卡莱茜的丈夫伊斯特（Eist）英勇战死，而女王则调集了仅存的贵族和士兵，杀





19.迪马温国王是雷索的投名状的形式出现的，换句话说，一个脑袋
20.狂热仇恨非人种族的莱拉在亚甸王国找到了自己的位置

THE NORTH

卡德温王国
立志成为魔法师或猎魔人的同学请到这儿来吧!

科维尔与博维斯王国
正如地图上所示，这里的人民躲在北边靠出口发财。

瑞达尼亚王国
左下角那个城市就是著名的大学城哟。

泰莫利亚王国
国王画像左下方的那个湖泊就是湖之女神的地盘。

索丁丘陵
当年的叶奈法在此瞎眼，特丽丝在此负伤，杰洛特的后宫可谓损失惨重。

辛特拉王国
由于与尼弗伽德帝国的联姻，辛特拉王国实际上被这个邪恶帝国控制了。

L E G E N D

............City erected on elven ruins	TEMERIA ....Country
............Fortress	VIZIMA ....Capital city
............City	............National border
............Town	............Border between Nilfgaard and Northern Kingdoms
............Village	............Sphere of influence/protectorate
............Lighthouse	............Area in revolt/war-torn land
............Battle site	............Disputed territory



亚甸王国

亚甸在面临南方威胁时还不停地与北方的邻国战斗。

鲜花之谷

这片夹缝中的土地是精灵们的独立王国。

世界全图

在北海和大海的沿岸，分布着玩家们的“出生地”。尼弗伽德帝国的疆土向南延伸，远远超出了北方诸国的势力范围。

拉里亚与瑞维亚王国

左上方这片黄色的区域就是杰洛特自称的“出生地”。

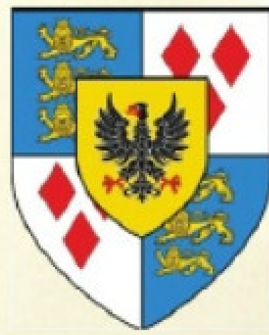
尼弗伽德帝国

这片灰色的区域都是尼弗伽德帝国实际控制的土地。

出重围返回了辛特拉。

在上一场战斗中损失惨重的辛特拉军队已经无力把守都城，伤重的女王、全体贵族以及仅存的士兵们退守城堡之中，在里面筑起了层层防线。然而尼弗伽德帝国的术士们轻松地摧毁了城门，士兵一拥而入，只有由法术保护着的内层城堡才多支撑了几天。在4天的艰苦战斗之后，尼弗伽德人攻入了城堡。卡莱茜女王要求手下将她杀死，但没人敢于动手，于是她自己跳下了城堡的塔楼。最终辛特拉的王室与贵族全体殉国，整个城市被夷平，只有女王的孙女希瑞被一名身着黑甲的尼弗伽德骑士卡希尔救走（Cahir，卡希尔是奉尼弗伽德皇帝的指令行事）。

在第二次尼弗伽德战争后，辛特拉名义上仍是一个独立的国家。但实际上，由于尼弗伽德皇帝艾玛尔·埃穆利斯迎娶了辛特拉公主希瑞（实际是一个相貌与希瑞相似的女孩，艾玛尔在见到她时便已看破，却不动声色，庄重地娶她为妻），辛特拉实际上是被尼弗伽德皇帝控制着。



拉里亚和利维亚王国（The Kingdom of Lyria and Rivia）

这个王国位于亚甸王国的南面，邻近索丁王国与辛特拉王国，在第二次尼弗伽德战争中，尼弗伽德人不宣而战，入侵并征服了这两个国家。我们的"猎魔人"主角杰洛特就自称来自利维亚王国。

决定职业吧！

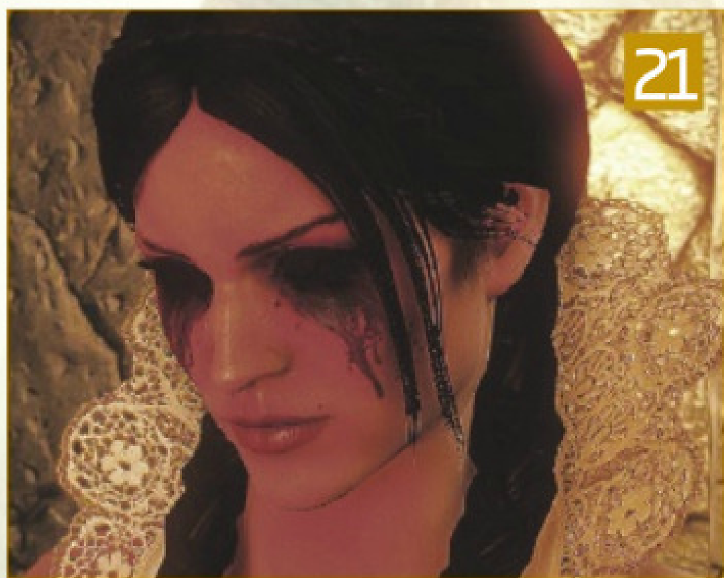
选完了种族和出生地之后，自然而然地就来到职业选择这一项了。虽然在《猎魔人》的世界里职业选择相当丰富，但太过平常的职业对穿越者而言总归无趣，这里我们只介绍一些有特色的职业。

假如你有施法者的天赋

假设你在刚刚穿越到"猎魔人"世界的时候，发现自己天赋异能，可以用意念把弯的调羹弄直。那么，我建议你立刻动身前往最近的魔法学院，或是某个女巫、术士、女术士的居所，一刻也不要耽搁，这对你而言非常重要。

当然，有些情况下你可能还没觉察到自己的魔法天赋，却在族谱上意外地发现了罗德的克里根南（Cregennan of Lod）这个名字，那么你也要立刻开始留意自己是否在日常生活中显露出了什么不正常的迹象。克里根南在1500年前的那场浩劫中与精灵女术士劳拉·多伦（Lara Dorren）相遇相识相爱相知，并为这个世界留下了一大堆具有魔法天赋的后裔。他们的后代都带有传说中的"上古族裔之血"（Elder Blood），具有强大的魔法能力。

在"猎魔人"世界里，有潜质成为法师的人非常之少，获得这份天赋的男性被称为术士，女性则被称为女术士。然而法师的天赋对人而言既是祝福也是诅咒，如果他们能迅速学会掌控这份天赋的话，他们就可以杀人越货或是治病救人，无所不能；如果他们没有学到掌控魔法天赋的方法，那么，在某些极度紧张抑郁的情况下，突然爆发的魔法能力很可能把使用者弄成一个疯疯癫癫的精神分裂者。发现自己有魔法潜能的穿越者可以前往科德温王国的班阿德（Ban Ard）魔法学院报到，萨尼德岛上的阿瑞图扎（Aretuza）魔法学院只接收女性学员，男性穿越者不要擅闯。









21.被剜去双眼后的菲丽芭穿着卖萌的洋装，依旧美丽动人
23.萨宾娜由于自己的冲动被送上了火刑架
22.成为施法者意味着具备足以让猎魔人感到麻烦的战力
24.由于两部《猎魔人》游戏的大受欢迎，特莉丝与杰洛特的关系也越发干柴烈火，大有取代叶奈法上位的架势

得益于他们的魔法天赋，术士们的衰老速度极其缓慢。这些有钱有时间有能力却又无处发泄的人最终成立了自己的组织，开始干涉各国的政治。在萨尼德岛事变之前（Thanedd Coup），北方王国的术士们组织了术士兄弟会（Brotherhood of Sorcerers），由法师教团（The Chapter of Mages）和法师议会（The Council of Mages）一高一低两个团队进行管理。

萨尼德岛事变的起因可以归结于尼弗伽德战争。当时，绝大多数的术士们都聚集在萨尼德岛上召开会议，讨论在接下来的战争中他们应该支持北方诸国还是尼弗伽德帝国，或是保持中立。但实际上，法师教团的成员维戈福特兹（Vilgefortz）与尼弗伽德皇帝艾玛尔早有协议，他先是偷偷打开萨德岛宫殿的密道，让一群被秘密送到岛上的松鼠党游击队潜入宫殿，随后又带领忠于尼弗伽德帝国的术士和松鼠党成员，对忠于北方诸国的术士们大开杀戒。

混战结束之后，支持北方的术士有1人被杀（实际通过传送法术逃脱），支持尼弗伽德帝国的术士折损了3人，4名维持中立的术士被杀。6周之后，南北双方的术士们再一次坐到一起进行协商。为了终结尼弗伽德帝国和北方诸国的战争，同时维持术士们对整个世界的影响力，她们成立了新的术士组织——女术士密党（Lodge of Sorceresses）。女术士密党的重要成员如下：

菲丽芭·艾丽哈特（Philippa Eilhart）

菲丽芭——瑞托戈城王庭上的明珠，瑞达尼亚国王维奇米尔二世的顾问。在维奇米尔二世遇刺身亡后，菲丽芭在瑞达尼亚的摄政议会中担当重任，左右了瑞达尼亚的政策。菲丽芭精通魔法、诅咒和超自然现象方面的学识，是“猎魔人”世界中少数几个掌握了变形术的人，同时还是女术士密党的创始人。没人敢于低估菲丽芭的惊人才智，更没有人敢于无视她在瑞达尼亚王国的政治影响力。

骄傲、独立、美艳，菲丽芭有着一切女强人梦寐以求的特质。即使她换上了一身男性穿戴的旅行外套，也不会对她的艳丽与优雅构成一丝一毫的影响（这个笔者并不认同，看她在游戏里那个造型……大姐你在卖萌么？）。更棒的是，几乎没有几个男人对菲丽芭动过歪念头。对男性而言，菲丽芭是一个令人不敢靠近的冰美人。她的气质过于冷艳，被她注视着的男人总是情不自禁地发颤，而“与菲丽芭共度良宵”的想法根本就不会出现在哪个正常男人的脑子里。

其实男人们根本不用担心这个问题，菲丽芭对男人没兴趣已经是众所周知的事情。在《猎魔人2》中，杰洛特能见到菲丽芭的女学徒辛西娅（Cynthia），并发现这个实际身份是尼弗伽德间谍的女人其实还是菲丽芭的众多同性情人之一。

游戏中期，脱离瑞达尼亚王庭的菲丽芭向猎魔人杰洛特和屠龙女英雄萨奇亚（Sakia，她的真实身份在游戏后期暴露了）伸出了援手。然而“乐于助人”这个词从来就没出现在菲丽芭的词典里过，事后证明，菲丽芭的“帮助”不过是她借机控制萨奇亚的手段。游戏后期，她落入了瑞达尼亚人的手中，痛恨她的拉多维德国王命令手下剜掉了菲丽芭的双眼。可即使在遍体鳞伤、双目失明的情况下，菲丽芭仍然找到了逃脱的机会，她骗过了瑞达尼亚守卫，变身成一只猫头鹰，飞出了重围。

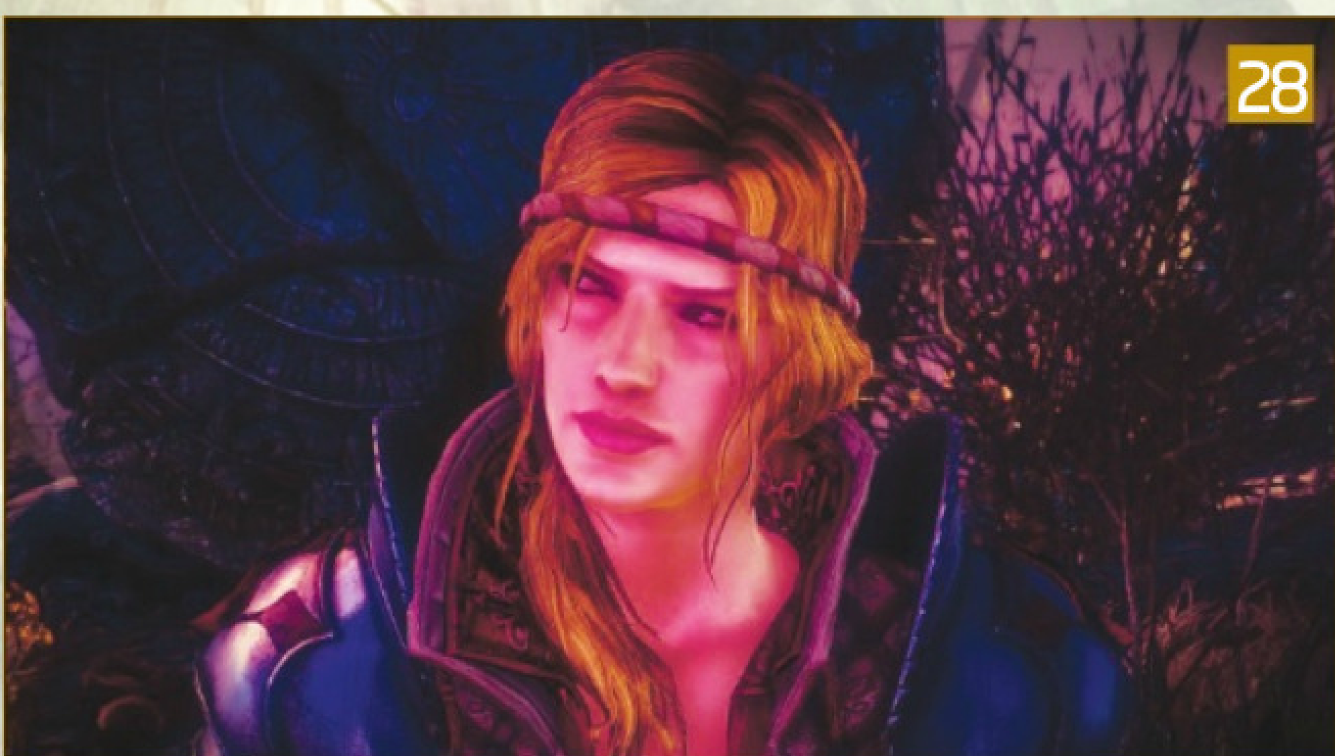
萨宾娜·格尔维思琪（Sabrina Glevissig）

萨宾娜是科德温王国的女术士，曾担任过亨赛特国王的顾问，同时也是女术士密党的成员。萨宾娜思维敏捷但是行动比思维更加敏捷，在掌握强力法术的同时却仍有着小女孩的脾气。她总是穿着挑逗意味十足的服饰，以便突出自己的美丽。更有趣的是，她和叶奈法总是针锋相对，两个女人一边佯装友好，一边总认为自己是两人中更年轻貌美的那一









25.席拉的外形和行为都非常像一个典型的女术士，到后期她才暴露出自己热衷政治的真面目
26.如果杰洛特的美梦成真的话，那么这个女术士、猎魔人以及“上古族裔”组成的吉祥的一家真是可以靠魔法逆天了
27.萨宾娜曾将战场化为一片火海
28. 真身是巨龙的萨奇亚也被菲丽芭利用

个，如果有人把她们两个等量齐观同日而语的话，萨宾娜和叶奈法都会大发脾气——"我明明更年轻嘛！她怎么可能会是我的同学！"

在《猎魔人》官方模组"中立的代价"中，杰洛特会遇到在野外搭了个华丽帐篷的萨宾娜。她自称是在追击一个带有黑日诅咒（Black Sun，根据预言，带有黑日诅咒的女孩将会毁灭世界）的女孩，打算解剖这个女孩的身体，从而查明黑日诅咒的真相。但事实上，她就一直在那个帐篷里，用幻术把那个帐篷装点得富丽堂皇，好符合她自己的高雅品位。更棒的是，为了打发等待的无聊时间，她还带了一名美貌的少年。如果杰洛特打算帮她换换口味的话，她会欣然答应，并为杰洛特增加一张好孩子看不到的卡片。

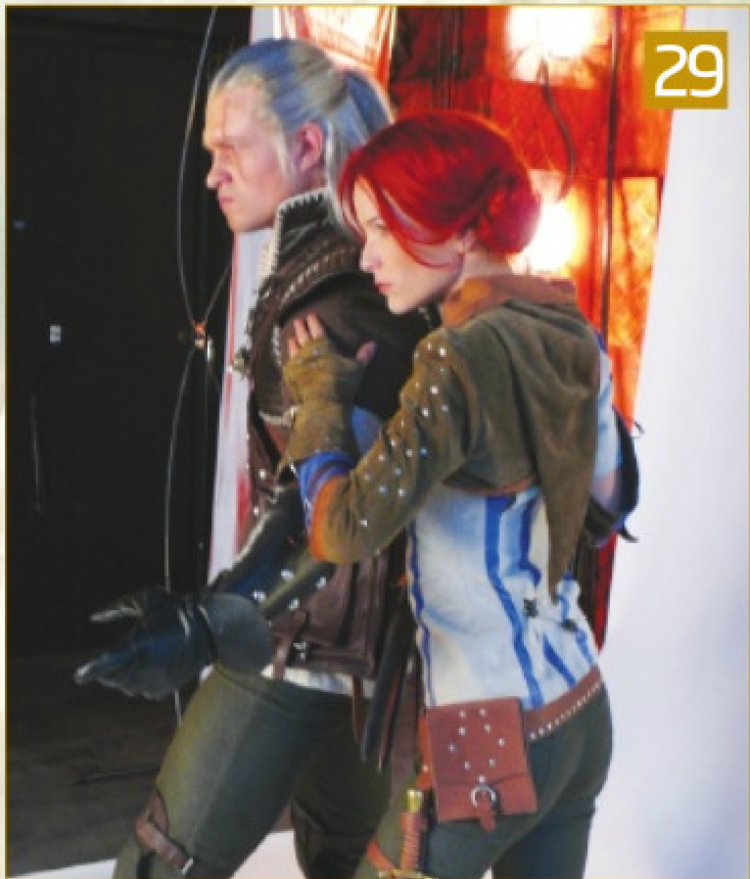
这个女人的暴烈脾气和过快做决定的习惯最终给她惹上了麻烦。她在担任亨赛特国王的顾问期间经常对着国王猛拍桌子，打断国王的对话，让国王闭嘴听她把话说完。而亨赛特国王居然也经常忍气吞声地闭嘴听她把话说完了。终于，她在战场上的仓促决定彻底激怒了亨赛特国王，萨宾娜被处以火刑。临死之前，她用最后的力量诅咒了亨赛特国王和战场，以至于多年后战场上仍有大批亡灵出没。

席拉·德·唐卡维尔（Sheala de Tancarville/Sile de Tancarville，她的名字有两个拼法）

席拉来自北方科维尔与博维斯王国的克雷登城（Creyden），是一个与其他的术士截然不同的人物。别的施法者都醉心于在暗中掌控这个世界，操控元素和异界生物，改变命运，决定王室的传承。然而，有着"科维尔独行女"绰号的席拉·德·唐卡维尔缺始终特立独行。这个严谨、冷静又富有自制力的女人从不把时间花费在装扮自己的容貌上，也不愿花费时间去和王宫贵胄们调情。与其通过所谓的女性魅力来操弄政治，席拉更喜欢把时间花在研究上。

在《猎魔人2》中，席拉与杰洛特在一个河边小镇偶遇。杰洛特接受了消灭河中巨妖的任务，而席拉也打算收集这种稀有生物的器官用于自己的研究，二人随即展开了合作。在对抗巨型章鱼怪物的战斗中，席拉毫不畏惧，勇敢地和杰洛特并肩战斗。

如果席拉的故事到此为止的话，那么她完全可以和特莉丝（Triss）一起加入"正面形象女术士"的队伍，可事实上席拉还是没能和政治撇开关系。在游戏的中期，杰洛特将会



29.俄国版《猎魔人2》在宣传时拍摄的Coser套图，里面不和谐的图片这里就不适合贴出了……



30.尼弗伽德帝国的艾希蕾大概没想到自己会葬身在同胞手中

发现席拉与"弑君者"之间的交易，并得知菲丽芭和席拉都被"弑君者"给利用了。

艾希蕾·瓦·阿娜希德（Assire var Anahid）

艾希蕾·瓦·阿娜希德是一名尼弗伽德帝国的女术士，而且是来自于尼弗伽德帝国最南端的一名女术士。这就意味着，她是"真正的尼弗伽德帝国公民"，而非那些被征服的省份的下等人。但有趣的是，艾希蕾看上去并不像一名典型的"尼弗伽德女术士"。典型的尼弗伽德女术士应当是衣着品味恶劣，举止粗俗的凶暴巫婆向造型。而艾希蕾却始终穿着精心准备的服饰，一言一行无不衬托着她的美貌。显然，艾希蕾跟北方诸国的女术士们交往太多，受到了她们的影响（嗯，不过在游戏里艾希蕾仍然是包着头巾的异域风情大姐……）。

艾希蕾的身份十分复杂，她是女术士密党的创始人，同时又和尼弗伽德帝国的秘密情报机构搭上了关系，在战争中一再辅助尼弗伽德军队的行动。当诸位国王和女术士们洛穆涅城（Loc Muinne）召开会议时，尼弗伽德帝国的大使希拉德与皇帝近卫队的雷努德二人一同出手，暗算了艾希蕾，并利用艾希蕾的死掀起了更大的风浪。

叶奈法（Yennefer)

叶奈法出生在亚甸王国的汶嘉堡，是术士议会最年轻的成员，曾担任过亚甸国王迪马温的顾问。叶奈法有四分之一的精灵血统，紫色的双眸和鸦羽色的黑发让她即使在人造美女如云的女巫密党中也分外出众。

叶奈法是猎魔人杰洛特的挚爱，因此在《猎魔人》的小说、电影、电视剧中都曾出场，在游戏里也多次被提到过。她第一次出场是在小说《最后一个愿望》（The Last Wish，这是指某路人灯神提供的三个愿望中的最后一个，所以不是什么"遗愿"）。在《最后一个愿望》中，作者指明了叶奈法其实是一个人造美女，她的美貌是通过魔法塑形而成。可尽管如此，杰洛特对叶奈法的爱始终没有减退。如果大家对叶奈法有兴趣的话，可以去搜寻"猎魔人"系列电视剧《Hexer》，里面的叶奈法造型十分养眼。而观赏漫画与电影中的叶奈法都有可能造成瞎眼的后果，尤其是漫画，观看前务必做好心理准备。

在《猎魔人2》中，杰洛特和众多爱好者们终于得知了叶奈法的下落。雷索和席拉二人都会指出叶奈法正在尼弗伽

德帝国境内，且像杰洛特一样失去了部分记忆。我们不妨大胆假设，《猎魔人3》也许会是白狼杰洛特携特莉丝南征尼弗伽德帝国营救爱妻顺便上演三角恋情的曲折纠结故事……

特莉丝·梅丽葛德（Triss Merigold）

特莉丝·梅丽葛德的身份大概是众多女术士中最曲折纠结的一个，她是叶奈法的密友，同时又是猎魔人杰洛特最亲密的朋友之一，与杰洛特擦出了火花；她同时还是女术士密党的创始人之一，是索丁丘陵之战中的英雄，是泰莫利亚国王弗尔泰斯特的顾问。当弗尔泰斯特遇刺身亡，杰洛特被当做弑君的嫌疑犯之后。特莉丝毫不犹豫地放弃了她在泰莫利亚王庭的地位，与杰洛特一同出逃，全心全意地帮助杰洛特洗脱冤屈。

与《猎魔人》中的风光相比，特莉丝在《猎魔人2》中可谓命运多厄。尽管她只想与杰洛特长相厮守，但还是卷入了尼弗伽德帝国、“弑君者”组织与女术士密党的纠纷之中，并遭遇绑架。如果玩家选择前去营救特莉丝，那么杰洛特的好友丹特里恩（Dandelion）就会为这次波澜壮阔的营救行动写上一首小资范儿十足的诗歌；如果玩家选择以天下为先的话，雷索也会将特莉丝营救出来。不论如何，特莉丝都会揭穿菲丽芭与席拉二人的阴谋。

最后补充一下，女术士是无法受孕的……喜欢小孩的穿越者请慎重考虑这个职业选择。

如果您决定魔武双修！

好吧！魔武双修！这是多么牛的选择啊！无数网络小说里的主角都是魔武双修的强者，而在“猎魔人”的世界里，魔武双修的典型自然就是猎魔人咯！成为猎魔人还有一些附带的生理特性：比如说，他们对各种疾病都能免疫；再比如说，他们和正常的人类/精灵/林间仙女是无法产下后代的。总之，成为猎魔人之后，很多事情都不用操心啦！

猎魔人是一种人造的变异人，是专业的怪物猎杀者。当人类最早在这片大陆上开始繁衍生息的时候，正是猎魔人保护他们在众多怪物的重围之中生存了下来。通过服用一些含有特殊成分的药物，猎魔人的身体逐渐变异，获得了超人般的速度和坚韧；而在危险的青铜试炼中，猎魔人将会获得猫一样的瞳孔，让他们在黑暗中能够看到自己的目标；术士们将自己的知识传授给猎魔人，让猎魔人们在战斗中使用各种法印和魔法药剂来强化自己的战斗能力——这样猎魔人成为了专业的怪物猎杀者。然而猎魔人们猎杀怪物的效率显然高得过分了一点，数量不多的猎魔人居然将整个大陆上的各种危险怪物杀戮殆尽，严重影响了这个行业的可持续发展。



31.狼学派的杰洛特与蝰蛇学派的雷索有多次正面对峙的机会







31.狼学派的杰洛特与蝰蛇学派的雷索有多次正面对峙的机会
32.传统的猎魔人大多是使用双手剑
33.杰洛特对蝰蛇学派的猎魔人曾有救命之恩
34.狼学派的猎魔人徽记

由于猎魔人的外形与常人相异，又同时掌握了剑术和魔法能力，普通人对他们通常是惧怕多过尊敬。当怪物还在大陆上四处肆虐的时候，人们必须仰仗猎魔人来保护自己；可当怪物的数量越来越少的时候，人们就不再需要猎魔人了。很多人只在迫不得已的情况下才和猎魔人谈生意。更有暴民对猎魔人的凯尔·莫罕要塞发起了围攻，杀死了许多的猎魔人。现在，猎魔人已经成了一个罕见的群体。而就《猎魔人》游戏中怪物的数量看来，这个行业的兴起势在必行，加入他们必定大有可为。

按照剑术风格的不同，猎魔人分成了多个学派。在小说中出现的学派包括：狼学派、猫学派和狮鹫学派，这也是《猎魔人》游戏中狼（重击）、猫（快剑）、狮鹫（群攻）3种剑术风格的来源。杰洛特是狼学派的成员，目前狼学派成员有以下几人。

维瑟米尔（Vesemir）

维瑟米尔是凯尔·莫罕要塞中资格最高的猎魔人。对杰洛特和其他猎魔人而言，维瑟米尔就像是父亲一般。他每年春季都会离开要塞，只有冬季才会回到要塞过冬。维瑟米尔是一个出色的剑术师，还掌握了许多有关怪物的知识。

当暴民们袭击凯尔·莫罕要塞的时候，维瑟米尔恰好不在要塞中，他也因此成为了老一辈猎魔人中仅存的生还者。

但是，维瑟米尔只是众多年轻猎魔人的剑术教师，他并不知道变异药剂的配方，因此也就无法创造新的猎魔人。这个精力充沛的老猎魔人只能看着自己的团体一点点走向衰亡。

科恩（Coen）

科恩来自博维斯，当他第一次来到凯尔·莫罕要塞过冬的时候，他恰好遇到了希瑞公主，并成为了希瑞的剑术教师。科恩的形象与常人所知的猎魔人相去甚远——他在年幼时曾染上瘟疫并留下疤痕，而对疾病免疫的猎魔人身上基本无法找到疾病留下的痕迹。这意味着科恩的受训时间可能比别的猎魔人要晚一些。

根据游戏中夏妮（Shani）的描述，科恩在布伦那之战中被双镰穿身，身负重伤，最后死在了手术台上。杰洛特在游戏中继承了他的银剑。

兰伯特（Lambert）

兰伯特是一名在凯尔·莫罕要塞接受训练的猎魔人。他是个刀子嘴豆腐心的家伙，表面上言谈粗鲁，对特莉丝尤其的不客气。可当特莉丝在保卫凯尔·莫罕要塞的战斗中受伤的时候，兰伯特又一直守护在特莉丝身旁。希瑞公主也曾接受过兰伯特的战斗训练。

艾斯克（Eskel）

艾斯克是杰洛特幼年时的伙伴，生性冷静、理智。因为贪玩，他和杰洛特没少挨维瑟米尔的教训。他和杰洛特一起在凯尔·莫罕要塞长大，一起接受了猎魔人的各项试炼。艾斯克在《猎魔人》游戏中只在序章里出场戏份相当之少。但在官方模组“中立的代价”中他成为了一个主要人物。由于多年前的一次仗义相助，艾斯克惹上了一身麻烦，并站到了女术士萨宾娜的对立面。

蝰蛇学派

《猎魔人2》中的“弑君者”组织则来自游戏原创的蝰蛇学派，蝰蛇学派位于尼弗伽德帝国境内。与其他的猎魔人学派不同，蝰蛇学派的猎魔人不使用双手巨剑，而是双手各持一柄短剑（雷索是个例外，他也使用双手剑）。蝰蛇学派掌握了大量关于狂猎之王（King of the Wild Hunt）的知识。杰洛特对蝰蛇学派的雷索曾有救命之恩，因此蝰蛇学派曾与杰洛特一同追击狂猎之王，试图营救叶奈法。最后及洛特用自己的灵魂向狂猎之王交换叶奈法并因此失去记忆，蝰蛇学派众人则一直照料着叶奈法。

与其他的猎魔人学派一样，蝰蛇学派也逐渐地走向了衰亡。而这个时候，尼弗伽德帝国的皇帝艾玛尔·埃穆利斯向雷索提出了一个建议，他将会协助雷索重建蝰蛇学派，但作为交换，雷索等人必须刺杀北方诸国的国王，在北方制造混乱。别无选择的雷索答应了皇帝的要求，渗透到北方诸国境内。在亚甸王国，女术士席拉和菲丽芭雇佣雷索一行人刺杀迪马温国王。雷索将计就计，在杀死迪马温之后又刺杀了泰莫利亚的弗尔泰斯特国王，并借刺杀科德温的亨赛特国王的机会，将嫌疑扣到了女术士密党头上，在北方制造了更大的混乱。

出场过的蝰蛇学派的猎魔人包括雷索（Letho）、赛利特（Serrit）、阿克斯（Auckes）3人，以及《猎魔人》结局动画中试图刺杀弗尔泰斯特国王的一名无名刺客。

如果您认同“不孝有三无后为大”，同时还崇拜邦德、伯恩之流的话

无论术士还是猎魔人都是十分有前景的职业，但他们的共同之处就是没有生育能力（咳，只是生不出孩子而已，谈理想谈人生还是可以的）。如果您认同“不孝有三无后为大”这个观点的话，如果你对《007》和《伯恩的身份》十



35.蓝纹卫队一直在支持杰洛特的行动
36.蓝纹卫队也有女性成员哦，薇丝的战斗力不比任何男人差



37.弗农·罗契，这个钢铁般的男人的忠诚不容置疑

分推崇的话，不要紧，我们还可以提供一些别的职业选择。

泰莫利亚蓝纹卫队（Blue Stripes）

蓝纹卫队是泰莫利亚王国的精锐特种部队，其指挥官是弗农·罗契（Vernon Roche）。弗农·罗契自幼便由弗尔泰斯特国王抚养，他对国王、对整个泰莫利亚王国的忠诚无可置疑。会毫不犹豫地执行国王的任何命令。在他的指挥下，蓝纹卫队曾多次击败松鼠党的部队，平定了非人类种族发起的叛乱。

除了对抗非人类种族的叛乱之外，蓝纹卫队还承担着许多危险的任务——在战争中担任攻坚部队，对潜在的敌对国家进行渗透和策反。在《猎魔人2》中，蓝纹卫队就中了科德温国王亨赛特的圈套，几乎全军覆没。

目前，仍在为了维护泰莫利亚王国利益而奔走的弗农·罗契急需补充蓝纹卫队的损失。他肯定会热诚欢迎一切投奔他麾下的有能力的穿越者，以便填补蓝纹卫队中的空缺。此外，穿越者可能会与弗农·罗契找到不少共同语言——如果你看过蓝纹卫队对瓦莱特城堡的突击行动，你肯定会联想到现代特种部队的作战行动——所以，他们的指挥官弗农·罗契很可能也是一名穿越者。

瑞达尼亚情报局（Secret Service）

在“猎魔人”世界，瑞达尼亚情报局是仅次于尼弗伽德情报组织的秘密行动机构。这个情报机构的总部办公楼学术氛围十足——它位于欧森堡学院办公楼的顶层，就在副校长办公室的楼上。瑞达尼亚情报局对外挂的门牌是“当代历史系”（Most Contemporary History），而在欧森堡学院讲学过的丹特里恩则将它称为“比较间谍学与应用破坏学”（Comparative Spying and Applied Sabotage）。此外，情报局在都城瑞托戈（Tretogor）和龙堡（Drakenborg/Dragon City）都有分支机构。

得益于其庞大的间谍网络，瑞达尼亚情报局的行动相当高效。对内，他们挖出了大量潜伏着的间谍和叛徒，并以处理此类事件时的迅速与冷酷而闻名；对外，他们对尼弗伽德帝国军队的调动几乎了如指掌，对南北诸国君主的日常起居习惯也都有掌握。在维奇米尔国王遇刺之后，情报局的头目西吉斯蒙德·迪克斯特拉掌握了瑞达尼亚的大权。但是随着第二次尼弗伽德战争的结束，西吉斯蒙德被怀疑是暗害维奇米尔国王的叛徒。为了保证安全，他选择逃离瑞达尼亚，逃离这块大陆。

目前，瑞达尼亚情报局的交椅正虚位以待强大的穿越者。

如果您真的十分痛恨非人类种族！

好吧，这个选择不会将您塞进某个集中营，而是将您带到势力强大的永恒之火教会（Cult of Eternal Fire）与火焰玫瑰骑士团（Order of Flaming Rose）门下。

永恒之火教会的信徒们相信不灭的火焰是一种生存的象征，能够指引他们穿越黑暗，走向进步，迎来更好的明天。在教会的神殿中，炽烈的火焰永不熄灭。永恒之火教会对一切“非同常人”都抱有不友好的态度，他们仇恨非人类种族，驱逐野兽，甚至连猎魔人都在他们的厌恶名单之上。

火焰玫瑰骑士团是永恒之火教会的军事组织。骑士团的总部位于泰莫利亚的维奇马。有人宣称火焰玫瑰骑士团其实是在瑞达尼亚情报局的资助下建立的。一方面，瑞达尼亚情报局希望借助骑士团来对抗女术士密党的势力；另一方面，瑞达尼亚情报局又在暗中掣肘骑士团，避免其发展得过于强大。

表面上，火焰玫瑰骑士团的目标是肃清在维奇马及周围地区出没的怪物，并且保护人类居民免受非人类种族的威









38.自命为人类拯救者的骑士团统领贾奎斯，伪装出的慈爱令人作呕
39. 贾奎斯将在冰原上为他的恶行付出代价
40.火焰玫瑰骑士团对非人类毫不同情
41.变种人，这就是骑士团的杰作

胁。但是，骑士团在暗地里做了很多见不得人的勾当。在公众看不到的地方，骑士团与其他的秘密团体的战争从未停歇。为了实现他们的目的，骑士团的统领贾奎斯·德·埃德斯伯格（Jacques de Aldersberg）甚至还在背后操纵犯罪团伙火蜥帮（Salamandra），并利用拐带的儿童和抢来的变异药剂进行制造变异人的试验。

如果您选择Hard难度，用非人类种族的身份穿越

好吧，正如我之前所说的，总是有人喜欢异族的风情。假设您真的要在《猎魔人》的世界里以非人种族的身份穿越的话，最有保证的群体应当是松鼠党（Scoia'tael）。

松鼠党是由非人类种族组织的游击队。关于松鼠党这个名字的起源，有两种解释，其一是因为这些游击队员会在帽子或者衣物上挂上松鼠的毛皮作为装饰；其二，则是因为这些游击队员总是隐藏在森林之中，像松鼠一样以坚果为食。由于北方诸国对非人类种族的歧视与虐待非常严重，松鼠党游击队的主要活动范围也是在北方诸国境内。大部分的松鼠党成员都是精灵，但也有矮人和半身人混杂其间。松鼠党游击队的基本编制是突击组（Commandos，在《猎魔人》的世界中这个词汇源自侏儒语，而在我们的世界里Commandos源自南非，扬名于英国）。一般来说，一个突击组由12名战士组成。更大规模的突击组非常少见，通常只有在执行特殊任务或者在战场上正面对抗敌人的时候才会出现。名声最响的松鼠党部队是由"铁狼"伊森格里姆上校（"Iron Wolf" Isengrim）统率的维里赫德旅（Vrihedd brigade），这支部队以3支银色的闪电作为标志，绝大多数成员都是精灵。在尼弗伽德战争中，维里赫德旅隶属于尼弗伽德第四骑兵军，立下了赫赫战功。而后在萨尼德岛事变中，又是维里赫德旅的精灵突击队袭击了忠于北方诸国的术士们。

尽管松鼠党为尼弗伽德帝国屡次冲杀在前，尼弗伽德皇帝也将鲜花之谷赐予精灵，作为精灵们的独立领土。但在第二次尼弗伽德战争之后的和谈中，尼弗伽德皇帝出卖了松鼠党。32名隶属于尼弗伽德军队的精灵族军官被交给北方诸国，任由北方诸国处置。只有伊森格里姆上校侥幸逃脱。

重要的松鼠党成员还有以下几人：

特鲁维尔（Toruviel）

特鲁维尔是一名来自鲜花之谷的女性松鼠党指挥官，由于日复一日地目睹精灵们的悲惨处境，她对人类十分痛恨。当她第一次见到杰洛特的时候，她粗暴地对待杰洛特和丹特里恩，甚至还砸坏了杰洛特的鲁特琴。后来，她加入了松鼠党游击队，参加了布伦那之战。在尼弗伽德军队战败之后，她逃离了战场。一些善良的人类发现了这个饥肠辘辘而且带着伤痛的精灵，他们慷慨地向她提供了食物，让特鲁维尔得以幸存，而她对人类的态度也因此有了微妙的转变。当特鲁维尔在《猎魔人》中与杰洛特再度相遇的时候，他们两人有了更加深入的交流。

亚汶（Yaevinn）

作为一名松鼠党游击队的指挥官，亚汶的行为堪称胆大妄为——他的突击组主要在泰莫利亚王国的首都维奇马附近活动。亚汶是一名经验丰富的指挥官，他曾参加过尼弗伽德战争，并在战斗中负伤。在游戏中，如果杰洛特援助过亚汶的话，他将会在一系列战斗中支援杰洛特，即使是最险恶的环境下他也会和杰洛特背靠背地战斗。

虽然选择了用最激烈的方式来处理人类与精灵的种族冲突，但亚汶并不是一个残暴的精灵，他追求的是种族之间的平等。而且，在私下里，亚汶对华丽的辞藻与各种隐晦的比喻有着病态的喜好，他说话的花哨程度连其他精灵都望尘莫及，恐怕只有丹特里恩这样的专业诗人才能与他比肩。

伊欧菲斯（Iorveth）

伊欧菲斯同样是参加过尼弗伽德战争的老指挥官，命运在这个精灵的脸庞和心灵上留下了同样可怕的伤痕。一开始的时候，他和其他的精灵一样，也是为了种族的独立而战。可当战争结束之后，他痛苦地看到那些曾经为尼弗伽德帝国效力的同族被帝国皇帝下令逮捕，被当做和谈的筹码送给了北方诸国。被人类驱逐、利用、出卖的经历彻底改变了伊欧菲斯，他用一块猩红色的头巾遮住了脸上的伤疤，发誓不再让任何同族遭遇这样的命运。





42.尽管亚汶也是松鼠党的成员，可他并不像某些精灵那样极度仇恨人类

43. 松鼠党对人类的残杀同样毫不留情






44.如果惹到了猎魔人，即使你是个武艺高强的法师（无误）也会被打到吐血
45. 由于技术的进步，《猎魔人2》里的缚灵终于摆脱了原来的木乃伊少女的形象
46. 灵体的种类有很多，这种没事乱晃悠的算最安全的了
47. 狂猎之王的出行——这是最最危险的一群灵体生物！

在传闻中，这个狡诈的松鼠党指挥官被描述成一个向人类复仇的亡魂，据信至少有数百人命丧伊欧菲斯之手。但事实上伊欧菲斯并非一个嗜杀成性的疯子，与他的合作仍是有可能的。

穿越中的安全事项

这一部分的目的是列出在穿越"猎魔人"世界时可能遇到的特别风险，尽管穿越者们的冒险经验都很丰富，但提早了解一些这个世界独有的风险还是有些许帮助的，毕竟，有备无患，不是么？

猎魔人

没错！猎魔人是"猎魔人"世界中最大的风险之一！也许装备精良的士兵和诡计多端的术士都无法伤到经验丰富的穿越者，但是剑术精湛还兼修一些法印的猎魔人则完全不同，他们相当危险！作为男性穿越者，在冒险过程中一定要留意那些相貌清奇，瞳孔异常的人，不要招惹他们；而作为女性穿越者，则更要留神，留神，再留神，因为在"猎魔人"世界里的"怪物手册"中也有"猎魔人"这么一个词条，上面写着：切勿触碰猎魔人，此行为将招来疥疮之疾，少女更应避而不见，因为猎魔人之贪欲无人可及……

狂猎之王（King of the Wild Hunt）

在"猎魔人"的世界中，灵体生物（Spectre）是非常常见的，对某些居住在大城市的穿越者而言，他们在《猎魔人》世界见到的灵体生物可能比他们在自己的世界里见过的鸟还要多。最常见的灵体生物被称为缚灵（Wraith）。缚灵的产生往往来自于逝者的怨念，他们在还未达成自身的目的之时就不幸逝世，因此死后他们依旧在人间徘徊。缚灵大多忙于自己的事情，所以在不被打扰的情况下对活物是无暇顾及的。但不要就此对缚灵掉以轻心，猎魔人世界中最危险的灵体生物群体——狂猎之王和他手下的骑士就是一群缚灵。

根据传说和目击者的描述，狂猎之王和他的手下是一群幽魂骑士，他们骑着战马的尸骸，披挂着破烂的盔甲，挥舞着锈蚀的长剑，列成纵队在夜空中疾驰而过。狂猎之王和彗星一样，是战争的预兆。他大多在冬季出现，遭遇他的倒霉鬼多半会被他手下的幽魂骑士带走，成为他们中的一员。而每当战争爆发的时候，他的活动会更加频繁，这也意味着更多的人会平白无故地失踪，成为在夜空中狂奔的缚灵。例如在第二次尼弗伽德战争之中，就有20个人一夜之间失踪的记录。

不是所有的人都会那么倒霉。女术士叶奈法就曾遭遇过狂猎之王，但是叶奈法并没有成为幽魂骑士。有些被拐带走的人甚至还能侥幸逃回人间，其中一人声称狂猎之王把他逮到了一个奇妙的世界，在那里他看到了精灵的花园，看到了奔驰的独角兽，但他仍然非常思念自己的家乡。当他终于逮住机会，逃回人类的世界之时，他发现时间已流逝了多年，他的孩子已经因年老而逝去。他向人们述说了这些故事，但

没人相信，所以他就搬进了自己的新家——疯人院。

奇怪的是，在精灵与矮人的文化中几乎见不到狂猎之王留下的痕迹。因此丹特里恩根据《狂猎之歌》（The Song of Hunt）推测狂猎之王和他的随从并非单纯的缚灵，而是来自于另外一个世界的精灵，所谓的缚灵其实是精灵战士们的灵魂的投影。他们有能力穿越诸界间的界限，但他们仍臣服于某个更加强力的种族，或是某个强力的个体。

通过观察星象可以计算出狂猎之王的活动频率，因此，注意观星者们的警告，在冬季的夜间不要随意出门。

亡魂战士（Draugir）

亡魂战士是缚灵的一个特殊分支，他们是一群因战争而生的怨魂，只会在战场遗迹和墓园中出现。他们无法找回属于自己的躯体，因此他们用破碎的武器、盔甲、军械和尸体拼凑成了新的尸体。亡魂战士大多满怀仇恨，嗜血若渴，但只要避开了战场的遗迹，你就不大可能见到这些家伙。

如果穿越者真的遭遇了亡魂战士，那么请记住，他们的身体被厚重的盔甲和盾牌保护着。只有先击破他们的盾牌和盔甲，才能直接伤害到他们的躯体。亡魂战士发起冲锋之时就是反击他们的最佳机会，穿越者可以避开他们的冲击并顺势攻击他们保护薄弱的后背。尽管他们的行动缓慢，但他们生前多是经验丰富的骑士或是步兵，而死亡也没有让他们遗忘自己的职业技能。不要低估他们，利用速度的差距拉开距离各个击破。如果可能的话，使用涂抹了灵体油（Spectre Oil）银剑能最大限度地伤害到他们。

通常的情况下，亡魂战士都是来无影去无踪的。如果穿越者看到了大群的亡魂战士突然出现，那么请提高警惕，他们的头领亡魂领主（Draug）很可能就在附近。

亡魂领主是出现在神话故事与史诗传说中的常客，或者说，被各路英雄轰下的最终Boss。他是亡魂战士们的生前的指挥官，当他与自己的手下一同战死之后，他依旧保持着自己的统率能力。而亡魂战士也会像生前一样服从他的命令，召之即来挥之即去。在他的统御下，亡魂战士不知痛苦与恐惧，不得到命令绝对不会撤退。所以传说中的英雄们都要先轰下一大票亡魂战士才能面对亡灵领主。

通常的办法是无法消灭亡魂领主的，因为他对于常人而言根本是一个无法解除到的存在。但是他和其他的缚灵一样，都为生前的怨念所羁绊。查出了让亡魂领主停留在人世的原因，也就找出了一条消灭他的途径。神话传说中的英雄们都要卷入一大堆的试炼与纠纷，才能进入亡魂领主的世界，然后用自己的长剑直面这个不知痛苦与恐惧，浑身充斥着力量与杀意的亡魂巨兽。

穿越过来的吸血鬼

没错，《猎魔人》世界中的吸血鬼都是穿越者，信不信由你，反正精灵们是信了。根据他们的说法，吸血鬼、人类还有别的什么猎奇物种都是一同穿越过来的。这个世界的吸血鬼品种繁多，但是暂时还没有《夜访吸血鬼》里的帅哥型和《暮光之城》的富豪型出现，某些好这口的穿越者可以放弃和吸血鬼恋爱的想法了。

夜翼魔（Garkain）是最低等的吸血鬼品种，根据某些澳大利亚土著人的说法，这些大脑裸露在外的巨型蝙蝠很可能是从大洋洲穿越过去的。这种怪物具有超能力，或者说，它们的相貌过于猎奇，它们的体臭过于惊人，以至于很多受害者都是被吓晕或熏倒后成为他们猎物的。作为吸血鬼家族的一员，它们自然喜欢吸血，但它们对鲜肉或腐肉的喜好也不可忽视。夜翼魔常会潜伏在房顶上，伺机偷袭猎物，所以请当心房顶上的那些黑影，不是每个黑影都是石像鬼哟！

幸好有夜翼魔的存在，否则翼蝠魔（Fleder）就是最难看的一种吸血鬼了。虽然也是相对“低级”的吸血鬼，但是



48.亡魂领主在传说中无比强大，但是知道了弱点就很好打







49. 布鲁克萨女妖终于学会了穿衣服，然而穿了后反而更难看了
50. 翼蝠魔的设定图，可以看出它在本质上是套了个脑袋披上了皮翼的人……
51. 吸血鬼全家福！放弃在这儿找吸血鬼恋爱的想法吧！

“低级”不代表翼蝠魔的战斗力只有5。这些嗜血若渴的生物智力只有动物的水平，看上去也更像是只放大版的蝙蝠，但它们的危险程度并不低于更高级的吸血鬼。它们经常从天而降，偷袭没有防备的猎物。

艾尔普女妖（Alp或者Alpor）是一种相对高级的吸血鬼。民众们相信这些吸血鬼可以化身为黑色的恶犬或是剧毒的蟾蜍，却又认为这些欲求不满的女性吸血鬼会化身成魅力十足的女性，用暧昧挑逗的嗓音引诱英俊的男性青年。事实上，也许艾尔普女妖确实可以化成美貌少女的形态，但她们的原形还是让人有些倒胃口的。对于穿越者而言，这些行动悄无声息的吸血鬼比她们的低级同类要危险得多。

布鲁克萨女妖（Bruxa）是更高级的吸血鬼，虽然她们在发动攻击的时候会恢复恐怖的面容，但即便在这样的情况下她们也比艾尔普女妖耐看许多。更普通的情况下，布鲁克萨女妖会化身为美丽的女性，四处挑逗男子，然后把这些或是多情或是激素分泌旺盛的男人当成稳定的长期鲜血来源。传统的对抗吸血鬼的方法对布鲁克萨女妖没什么效果：大蒜的味道会让她们觉得“天哪，这个口气恶劣的糙汉是哪来的？”。各个宗教的圣徽对她们而言不过是有趣的工艺品；阳光确实会引起她们的反感，但她们在阳光下不会比正常的女性人类更加不舒服。要消灭她们，最好还是使用银质的武器配合降噪耳塞，如果这两样东西你都没带在身边的话，用纺织物塞住耳朵，然后弄一根比她的爪子更长的尖木桩来戳她，用火把来烹了她吧。

其他常见的怪物及防范措施

食尸怪（Necrophage），这个族群包括了食尸鬼（Ghoul）、血藤尸魔（Graveir）、吞噬者（Devourer）、腐尸魔（Rotfiend）等诸多品种以尸体为食的怪物。一般来说，这些怪物都是挖坟专家，会聚集在墓地与战场之类有大量死尸堆积的场所，刨出人类的尸骸并啃食。但是，如果有活人打扰它们进食的话，它们也不介意辛苦一下，亲自动手制造一些尸体。食尸怪族群的成员通常都非常强壮，要用强有力的攻击才能击倒。腐尸魔被击倒时会散发出一种可燃的气体，一个火星就能引发剧烈的爆炸，甚至影响到周围的腐尸魔，造成连锁反应。避开它们的最好方法就是远离战场与墓穴，夜间不要单独行动。

溺鬼（Drowner）同样是一个数量庞大的族群。在民间传说中关于溺鬼来源的说法有两个，一种认为被绞死的罪犯的尸体不可抛入水中，否则他们生前犯下的罪行就会让他们成为溺鬼；另一种则认为溺死的人死后就会变成溺鬼。不论哪一种说法成立，穿越者都会在《猎魔人》的世界中遭遇数









52. 这儿的食尸鬼家族体质一个比一个好，不难想象每天的食物供应有多充足
53. 奈卡妖的特色就是一拥而上
54. 恩德加巨蛛的萌点多过可怕
55. 决定去看漫画的同志，请好好欣赏吧，就是这个画风!

不胜数的溺鬼，以至于让他们怀疑这个世界到底有多少人溺水而亡或是绞死后被抛进水里。这些瘦骨嶙峋，浑身覆盖着水草与青苔的怪物会袭击水边的人，将人拖进水中溺死，然后扯烂吃掉。溺鬼行动敏捷，喜欢集群行动，但它们最多只能威胁到渔夫和洗衣女，对有战力的穿越者无法构成威胁。

森林不是什么好去处，因为这种地区的强力怪物数量不少。数量最多最常见的是奈卡妖（Nekker），这种东西基本上可以看做会爬树会挖洞的溺鬼，数量庞大而且行动敏捷。但与溺鬼不同的是，奈卡妖已经发展出了基本的部落社会，会在酋长的指挥下集群狩猎，这就让它们更加危险。恩德加巨蛛（Endrega）是一种身体融合了蜘蛛、蝎子和爬行类特征的森林生物，它们聚居在植被茂盛的湿地中，构成类似蚂蚁的等级社会，虫后负责产卵，其他的成年个体则负责捕食或保卫虫后。恩德加巨蛛身体强壮，弱点是腹部相对薄弱的鳞甲。在遭受攻击的时候，恩德加巨蛛不会立刻反击，但是它们的反击相当猛烈。

巨螺蛛（Arachas）是森林湿地食物链顶端的生物，这种体型介乎于海螺和蜘蛛之间的节肢动物像蜘蛛一样，独来独往，经常采用伏击的战术攻击猎物。与其它的森林生物不同，巨螺蛛很少会畏惧火焰、毒素甚至是猎魔人的法印，而且它们原始的神经系统对疼痛的反应也很迟钝，是一种相当难以对付的生物。要消灭它，最简单的作法是避开它的正面冲击，而后用涂抹了昆虫油（Insectoid Oil）的武器攻击它的体侧或是后背。

后记

由于以作者很懒为主的各种客观原因，《“猎魔人”世界穿越指南》没能像《僵尸生存指南》那样写成长篇大论，但多掌握一点信息对穿越者而言总是好的。如果读者们对“猎魔人”世界的风貌还有更多兴趣的话，不妨尝试一下更多的衍生作品，比如下面的书籍和影视剧，当然最主要的还是游戏。“猎魔人”系列的作品包括短篇集《最后一个愿望》（有英文版）《命运之剑》（The Sword of Destiny）；小说系列《精灵之血》（Blood of Elves，有英文版）《充斥着蔑视的时代》（Times of Contempt，英文版预订在今年或明年出版）《火焰的洗礼》（Baptism of Fire）《燕之塔》（The Tower of the Swallow）《湖之女神》（The Lady of the Lake）；还有与短篇集对应的漫画（强烈建议不要去看，画风之崩坏绝对会让你做噩梦）。电影版和电视剧版在网上的评价都不是很好，而游戏方面，除了我们熟悉的两部角色扮演游戏之外，还有描述杰洛特学徒时代的手机游戏《猎魔人——猩红之痕》（The Witcher: Crimson Trail），卡牌游戏《猎魔人——卡牌冒险》（The Witcher: Adventure Cardgame），以及操作猎魔人、女巫和巨型螳螂怪互殴的网页格斗游戏《猎魔人格斗》（The Witcher: Versus）。



如果你爱过黑岛

■湖南 晚风过长街

也许对很多电脑游戏玩家来说，“黑岛工作室”（Black Isle Studios）并不太起眼，它只是一个历史名词而已，看起来它和其它不甚知名的、已经消亡的游戏工作室并没有什么两样——没有任何惊人的销量，宛若流星。

事实或许真的就是这样。不过，流星总是能刺破苍穹，虽然就那么一瞬，已经能在你眼中和心中停留得足够久。用一个老掉牙的词汇来形容的话，那就是“瞬间的永恒”。

我相信你会这么想的，如果你爱过黑岛。

Interplay和黑岛

在所有的黑岛的故事里，都不能不提它的母公司Interplay，以及Interplay著名的“一切为了玩家（By Gamers, For Gamers）”的理念。

作为游戏开发和发行商，Interplay于1983年10月在南加州成立，由布莱恩·法戈（Brian Fargo）担任CEO，Interplay最早为其它公司开发软件，后专注于RPG制作——1985年有《冰城传奇》（The Bard's Tale），1988年发行了以核战后为背景的《废土》（Wasteland），1989年则是《龙之战争》（Dragon Wars）。Interplay也开发其它类型的游戏，如冒险游戏《Neuromancer》和《战斗国际象棋》（Battle Chess）。1992年，Interplay发布了自己开发的《星际迷航25周年纪念》（Star Trek: 25th Anniversary），这是该公司数量众多的“星际迷航”系列作品的第一款，作为科幻历史上的巨作，《星际迷航》拥有很高的人气，在影视、小说、游戏各个领域内都有难以计数的作品，这是Interplay能趁热打铁的根本原因。1995年Interplay发行了由Parallax Software制作的FPS《天旋地转》（Descent），这是Interplay发行的最著名的系列游戏之一，之后还有多款续作。1998年，模拟太空战斗的《天旋地转——自由空间》（Descent: Freespace）成为Interplay发行史上的代表作之一。当然在此前一年，他们永不磨灭的代表作已经诞生了，这就是《辐射》（Fallout，台译《异尘余生》）。

1996年，由Interplay内部人员组建RPG小组，开始《辐射》的开发工作。两年后，这个小组被命名为“黑岛工作室”，紧接着《辐射2》发布。同年，黑岛协助BioWare工作室制作了整个RPG历史上最富盛名的作品之一《博德之门》（Baldur's Gate）。1999年，采用龙与地下城规则的《异域镇魂曲》（Planescape: Torment）面市。2000年～2002年，诞生了黑岛史上最热销的作品“冰风谷”系列。2001年，黑岛还为家用机制作《博德之门——黑暗联盟》（Baldur's Gate: Dark Alliance）。2002年，他们完成了最后的作品《狮心王——十字军的遗产》（Lionheart: Legacy of the Crusader）。

黑岛和Interplay的命运牢牢绑在一起。在黑岛消失前的1998年，Interplay一度成功在纳斯达克上市，但很快公司陷入困境，主打作品《天旋地转3》和《自由空间2》销量惨淡。2001年，法国发行商Titus Interactive完成了对Interplay的收购，重组了董事会，由威望迪环球来发行Interplay制作的游戏，同时，公司在合作伙伴BioWare不同意的情况下，将“无冬之夜”的发行权转让出去，这让BioWare与Interplay关系破裂，黑岛和BioWare的黄金组合被拆散。此后，布莱恩·法戈离开公司，埃尔韦·卡昂（Herve Caen）接手CEO的职位。之后是一连串的噩梦，包括关闭旗下久负盛名的蓝天软件（BlueSky Software）。到2002年，Interplay由于负债甚巨，在纳斯达克被摘牌。

2003年12月8日，最黑暗的一天终于到来，黑岛工作室被关闭。国内资深RPG网站NTRPG评论道：“一切都结束了，世界末日的降临和我们预想的没有什么两样。愚蠢的发行商觉得他们不再需要CRPG和天才的制作人，于是他们取消了《辐射3》，关闭了Black Isle Studio，把14名伴随黑岛度过最艰难时光的忠诚员工扫地出门，亵渎了所有RPG玩家的神。”

在黑岛的游戏研发表上，玩家们发现有几个项目被终止









1.以现在的眼光来看，《废土》那极为简陋的画面仍能将末世情结传达出来
2.有玩家甚至为这张经典的主界面图片制作了高清版本
3.当年的Interplay坚持“一切以顾客为本”的立场，按照顾客的具体需求生产高品质的产品
4.Interplay办公室一瞥，茶几下面摆满了各个时期的显卡

了——2001年的《魔石堡2》（Stonekeep 2）和《撕裂》（Torn），2003年的“范布伦”（Van Buren）计划，代号“杰斐逊”（Jefferson & FR6）的《博德之门Ⅲ——黑犬》（Baldur's Gate III: The Black Hound），2004年的《博德之门——黑暗联盟Ⅲ》。在这几年里，项目的不断终止导致了一些设计师陆续离开黑岛和Interplay，如《撕裂》的主设计师大卫·马尔多纳多（David Maldonado）。资金短缺，人才流失，这是一个恶性循环。

2004年，新CEO卡昂将Interplay搬到了一个小办公室，并一度关闭了公司网站，许多人以为Interplay已经关门了。2006年，Interplay公布了“辐射”网游的计划报告，预计需要7500万美元的投资，于2007年开始制作，2010年推出，这个计划仍旧存在，但总是到了E3才被人们想起。Interplay表示得到资金后将启动一些经典游戏的续作开发项目，像《蚯蚓吉姆》（Earthworm Jim）和《孤胆枪手》（MDK）等，但他们实际做到的，只是在2007年将“辐射”系列的版权卖给了Bethesda Softworks。

Interplay自主开发和代理的游戏有上百款，主要以电脑平台为主。Interplay并没有死去，它仍旧发誓还要大干一场，尽管这时候，Interplay已经没有了布莱恩·法戈。





5.“黑岛版”《辐射3》一度停留在这幅画面，谁能想到这个游戏最后又借尸还魂了呢？
6.当年的Interplay员工，每个人都怀着梦想，如今各奔东西

布莱恩·法戈

大银行家之子布莱恩·法戈出身富贵。和所有的成长故事一样，1977年，当他坚定了投入游戏业的理想后，父母给他买了一台个人电脑——苹果Ⅱ。他是一个RPG痴迷者，设计的第一款游戏是《恶魔熔炉》（The Demon's Forge，没错，布莱恩最近制作了一个几乎同名的新游戏），之后他创办了Interplay，和Activision签下合同，在苹果Ⅱ和Commodore64上发行了一个图文冒险游戏《Mindshadow》，十分成功。不久后他和一位高中老友一起开始制作《冰城传奇》，之后就是《冰城传奇2》和《废土》。1988年，法戈决定扩大业务范围，Interplay转型成为开发兼发行商，开始为其它游戏工作室发行作品。从这时候开始，法戈寻求一些有潜力和才华的游戏工作室合作。

1992年，法戈和他的老友艾曼·阿德汉（Ayman Adham）及阿德汉的搭档迈克·莫汉（Michael Morhaime）签下合同，法戈认为他俩很有才能，尽管当时两人正在制作了一款赛车游戏。法戈没有看错，日后他们成为暴雪娱乐（Blizzard Entertainment）的联合创建者。不久，法戈发掘了Parallax Software，他们为法戈制作了《天旋地转》。1996年，法戈决定扩大体育游戏的份额，成立了VR Sports，制作了“蚯蚓吉姆”系列。法戈还和BioWare签约，发行了他们的科幻游戏《超钢战神》（Shattered Steel），之后他让黑岛和BioWare紧密合作，创造了一对接近完美的搭档。1998年，Interplay上市后，发展放缓，法戈面临着巨大的资金缺口，他和股东的关系也持续恶化，双方在管理上发生分歧。法戈离开Interplay后创立了新的开发公司inXile Entertainment，他从EA买回了自己创造的《冰城传奇》和《废土》的版权，继续为PC和家用机平台以及iPhone和iPod开发游戏。

inXile发售列表上的最新作品是《直升机救援队高清版》（Choplifter HD），我们还看不到这家公司今后有什么雄心壮志，但如果没有法戈，也就没有黑岛，当然也没有“辐射”系列。







7.布莱恩·法戈的成功与他小时候的生活环境密不可分
8.作为布莱恩首款作品的同名作，《猎杀——恶魔熔炉》反响平平
9.《直升机救援队高清版》也是一款复刻游戏，让人不由得为inXile的原创能力捏了一把汗……

"辐射"之父和三驾马车

"辐射"系列无疑是Interplay和黑岛最著名的作品。今天，我们依旧能玩到"辐射"的续作，看看3D化的废土世界，回想起1997年11月发行的《辐射》一代里粗糙、简陋的末日场景，真是恍若隔世。时间能冲淡你的记忆，但如果你爱过"辐射"，那么你便该记住蒂莫西·凯恩（Timothy Cain），"辐射"之父。

拥有计算机科学硕士学位的凯恩早在1982年就投身游戏业，1991年进入Interplay，设计和参与设计了《冰城传奇》、经营模拟游戏《白手起家》（Rags to Riches: The Financial Market Simulation）以及《星际迷航——星舰学院》（Star Trek: Starfleet Academy）、《原子炸弹人》（Atomic Bomberman）等游戏。在1997年《星际迷航》完工后，他主导设计了《辐射》。尽管未获Interplay确认，但《辐射》被广泛认为是1988年发布的同风格游戏《废土》的续作。是或不是并不重要，重要的是玩家们在电脑上进入到了废土世界。

对"辐射"迷而言，"废土"是一个非常重要的概念。游戏设定为2052年4月，世界几个大国为争夺为数不多的石油资源发动了战争。2077年10月，全球性的核战爆发，全世界大部分城市被摧毁，人类社会崩溃，极少数幸存者依靠地下避难所，在一片荒芜的星球上勉强挣扎，这就是废土世界。

这是一个严肃又荒诞的故事，人类依托在地表的现代文明消失，数千年历史缔造的价值观和道德观崩坏，幸存者回到了最原始的生存状态，为了活下去而竭尽全力。核毁灭这样的灾难对很多幻想家而言是很有可能发生的，那一天如果到来，人类社会将变成怎样，无疑是个很有趣的话题。凯恩和Interplay的程序员们帮助玩家在电脑上演绎了这样一个世界，玩家可以在这个世界里为所欲为，因为没有了执法机构——连国家都没有了，玩家会面对那些挣扎求生的其他幸存者，会面对那些经核辐射而变异的其他生命，甚至可能还有外星生物，当然还有美国政府的最后一支军队，整个世界充满了危险和未知……









10.《辐射3》的经典画面
11.在被问及对《辐射3》的看法时，Timothy Cain说："没必要在意我的看法，我自己也预定了《辐射3》"
12."辐射"之父1996年开发《辐射》时的模样
13.不少《辐射》的制作成员后来都成为了业界大佬，包括之后《横扫千军》的首席设计师Chris Taylor

废土世界并非Interplay凭空创作，它本质上源于上世纪50年代战后西方世界对战争的思考。那时候，报刊杂志刊登了不少科幻小说，创造了一些超级救世英雄。然而对现代社会而言，废土更多被视为一种娱乐式的奇思妙想，就像一个不切实际的幻想家酒足饭饱后在脑中迸发出来的古怪玩意。但凯恩制造的废土最终赢得了游戏圈内的广泛赞誉，几乎所有的主流游戏媒体都认同《辐射》是历史上最棒的游戏之一，即使近几年的最佳游戏评选里，我们也能在显著位置上看到《辐射》的名字。《PC Gamer》杂志的评价具有代表意义："20世纪90年代RPG的一个象征。"

《辐射》为Interplay赢得了不错名声，也为凯恩本人赢得了高度赞誉，但"辐射"的未来如何演化，凯恩和他的同事们看法并不一致。1998年，《辐射2》初步开发完成，辐射之父感到无法和Interplay就团队的未来发展取得共识，他决定分道扬镳。凯恩和莱昂纳德·波亚斯基（Leonard Boyarsky）、贾森·安德森（Jason D. Anderson）一起离开了Interplay，1998年愚人节那天，正式组建了新公司Troika Games。4个月后，直到1998年8月7日，Interplay负责RPG的制作组才正式采用了"黑岛工作室"这个名称。尽管辐射之父和波亚斯基、安德森从未像他们曾经的同事们一样成为正式的黑岛成员，但这不妨碍我们把他们当成黑岛人。

Troika的意思就是"三驾马车"，它也确实集聚了3位精英的能量，他们专门制作RPG，就像Interplay以前干的那样。他们在2001年推出了《奥秘——蒸汽与魔法》（Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura），卖出了23.4万份。蒸汽朋克和奇幻冒险融为一体的《奥秘》照例在游戏业内获得很高的评价。2003年，采用龙与地下城3.5版规则的《邪恶元素神殿》（The Temple of Elemental Evil）面世，这款游戏使用了较为少见的"灰鹰"（Greyhawk）背景，不过获评褒贬不一，销量也不如《奥秘》。2004年，《吸血鬼——避世救赎之血脉》（Vampire: The Masquerade - Bloodlines），这款描述吸血鬼的RPG继续了叫好不叫座的命运，仅仅卖出了7万份拷贝。这年Troika完成了一款以世界末日为题材的RPG，但没有发行商愿意接下发行权，于是他们不得不在2005年1月宣布关门。

Troika结束之后，凯恩加盟了隶属于NCsoft的Carbine Studios，担任设计总监，他也玩过《辐射3》，他称赞被改编成FPS的"S.P.E.C.I.A.L."系统，但他并不赞同游戏的幽默感和故事上的表现。波亚斯基则在休养了一年后，投奔了暴雪，他是《暗黑破坏神Ⅲ》的主要设计师之一。安德森搞过一阵子房地产，但终究回到了游戏业，他一度在法戈的inXile担任创意总监。

费加斯·厄克特和黑曜石

费加斯·厄克特（Feargus Urquhart）生于1970年，他在90年代中期加入了凯恩领导的设计团队，制作《辐射》。凯恩离开Interplay后，黑岛工作室正式成立，他成为了领袖——“黑岛”一词的来源就可以追溯到他的家乡苏格兰。《辐射2》的研发过程非常匆忙，为了赶进度，游戏没有进行足够的测试，上市后发现了很多Bug，好在厄克特对此的纠正十分及时。厄克特在黑岛5年之久，吸纳了很多精英，但是他没有能力扭转Interplay股份出售后新股东的错误决策带来的负面影响。黑岛关闭后，厄克特带领4名黑岛人——克里斯·帕克（Chris Parker）、达伦·莫纳汉（Darren Monahan）、克里斯·阿瓦隆（Chris Avellone）和克里斯·琼斯（Chris Jones）——组建了黑曜石娱乐（Obsidian Entertainment）。2005年，黑曜石吸纳了又一位前黑岛人：《冰风谷》的首席设计师乔希·索耶（Josh Sawyer）。

黑曜石坚持走RPG之路，2004年他们推出了《星球大战——旧共和国武士Ⅱ——西斯领主》（Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords），2006年期推出了采用了龙与地下城规则的《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2）及两部资料片，去年他们还制作了动作色彩浓厚的《阿尔法协议》（Alpha Protocol），以及《辐射——新维加斯》。如今黑曜石已有110名员工，他们的原创作品虽然被喷到一无是处，但仍旧是声誉良好的续集专业户，最新作品就是刚刚发售的《地牢围攻Ⅲ》（Dungeon Siege 3）。

应该说，黑曜石是黑岛的继承者。黑曜石在商业成绩上远胜黑岛，也能轻易地把Troika甩出九条街，除了《阿尔法协议》销量不尽人意，他们的其它作品都在销量榜上排名前列。对黑岛的崇拜者而言，你根本找不到一个更好的替代者了。厄克特、阿瓦隆、索耶都在这里，废土、异域、冰风谷还有机会再现。难道不是这样吗？







14.《地牢围攻Ⅲ》特意为家用机做的操控优化遭到了PC玩家的一致口诛笔伐
15.这个小型会议室方便黑曜石成员演示和讨论游戏
16.黑曜石时代的厄克特

克里斯·阿瓦隆

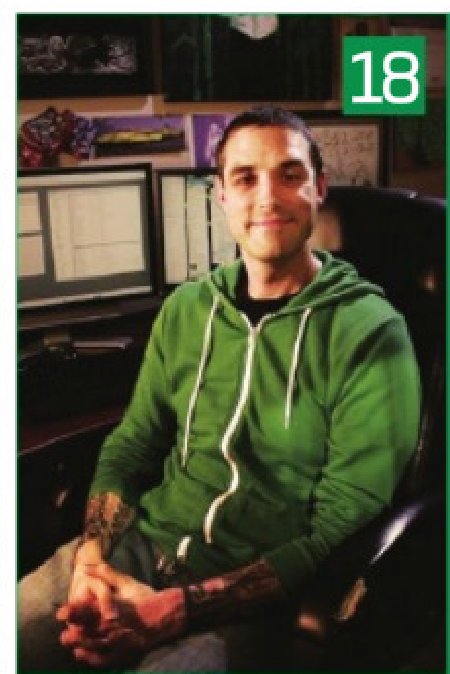
是的，不得不单独提一下克里斯·阿瓦隆。这名天才设计师出生于1971年，毕业于美国弗吉尼亚州杰斐逊高级科技学院。他最早参与的作品是《星际迷航——星舰学院》，1998年，凯恩离开Interplay后，他接手了《辐射2》，同一年，他还主导设计了《天翻地覆》（Descent to Undermountain），这款游戏被视为“超级垃圾”。但在1999年，阿瓦隆却带来了被广泛誉为RPG史上最伟大作品的《异域镇魂曲》。

总的来说，他受到了无数的赞誉和吹捧。

严格地讲，《异域镇魂曲》只能算是略有盈利的作品，是叫好不叫座的典范。就像黑岛绝大部分作品一样，销量未能破百万，并没有为Interplay赚几个钱。但《异域镇魂曲》在RPG玩家圈和媒体中树立了令人难以置信的口碑，它简直成了一个神话。伟大的阿瓦隆没有尝试在《异域镇魂曲》里添置流行的RPG元素，他将整个游戏设计成一部小说：百万计的词汇量、多到数不清的对话选项，玩家需要做的就是阅读和反复思考，思考你为什么要这样，这样之后你会怎么样。你不需要拯救公主和世界，不需要击倒什么恐怖的大魔王或恶龙，不需要伸张正义或道德，甚至所有的战斗都没有难度。玩家要做的就是回答并思考这么一句话：“什么才能改变一个人的本质？”——寻找本我。这是一场发自内心的冒险，这是一次心灵风暴。

在龙与地下城的所有战役背景中，“异域”（Planescape）是最晦涩难懂的一个，它充满了宇宙法则和哲学原理，从来就不是一个入门玩家能驾轻就熟的好题材，因此它





17.《冰风谷》是黑岛为数不多强调多人联机的RPG
18.乔希·索耶的才华最终没被埋没

19.《异域镇魂曲》对“自我”的思考在游戏史上首屈一指
20.被取消的黑岛作品《范布伦》





作为一个战役背景最终被龙与地下城版权人官方终止，它的部分概念被并入到其他背景中。因此，今天及以后，都不会再有基于异域的游戏了。《异域镇魂曲》成为绝唱。

1999年，几乎所有主流游戏媒体都把年度最佳RPG投给了《异域镇魂曲》。2004年，GameSpy将它列入名作堂；2005年，GameSpot宣称它是史上最伟大的游戏；2009年，bit-tech推出一份“你死前必玩的30款游戏”名单，它名列其中；2010年，在UGO的“最期待续集的大作”中它名列第五……游戏业日新月异，每年都有无数天才作品闪光，但十余年前的老掉牙作品《异域镇魂曲》至今依然如此震撼人心。

它总是能打动你的灵魂，如果你爱过《异域镇魂曲》。

从《冰风谷》到黑岛遗作《狮心王》，克里斯·阿瓦隆主导或参与设计了黑岛的每一部游戏。2003年，阿瓦隆设计组的“范布伦”计划胎死腹中（Interplay当时连工资都发放不出），玩家们最终只看到了一段未完工的游戏视频。但阿瓦隆和“辐射”系列的缘分并没有结束，《辐射——新维加斯》与它正在陆续发售的DLC里到处都能看到“范布伦”的闪光。

乔希·索耶

1975年出生的索耶是黑岛游戏项目里最后的掌舵人。这名威斯康星人最早在黑岛干的是网页设计，属于《冰风谷》项目，之后他在《冰风谷——冬之心》（Icewind Dale: Heart of Winter）中参与了设计，到了《冰风谷Ⅱ》他成为主设计师。索耶声称他是为了制作更好的“辐射”才加盟黑岛的，他也证明了自己确实能制作出成功的游戏——节奏明快，充满战斗感觉的“冰风谷”系列是黑岛历史上商业成绩上最成功的作品，是百万级的大作。黑岛晚期，他成为了“杰斐逊”项目的主设计师。遗憾的是，“杰斐逊”在被强制终止时，完成度已经达到了75%，“博德之门”系列里精彩的世界在即将展现在玩家眼前时突然毁灭了。

阿瓦隆离开黑岛后，“范布伦”计划由索耶接手，索耶认为终于有机会实现自己的理想，打造更好的“辐射”游戏。结果大家已经很清楚，2003年11月，索耶离职而去。但他没有放弃过自己的目标，一年后他加盟黑曜石，为《无冬之夜2》工作，后来还是《辐射——新维加斯》的项目总监。

索耶再次证明了自己的才华，黑岛的天才，终于没有被埋没。

克里斯·琼斯

Interplay的老员工琼斯最早在《星际迷航》中展露拳脚，之后在《辐射》里担任设计师，优化游戏的引擎架构。在《辐射》完成后，他离开Interplay，加盟了凯恩的Troika Games，为《奥秘》工作，之后又回归了黑岛，成为了“范布伦”计划的首席设计师，重新设计有别于“博德之门”系列使用的“无限”引擎的新引擎。2003年，琼斯在黑岛崩溃前离开，成为黑曜石的创始人之一。

续作消息

“博德之门”系列

“杰斐逊”项目完成度75%被取消，新的引擎也未被其他游戏使用。对于《博德之门Ⅲ》，乔希·索耶表示，如果他有空的话，他还会再继续，但是直到Atari取得开发权他都处于忙碌状态。去年，IGN访问了曾开发“博德之门”系列的BioWare，询问续作的情况，BioWare表示，既然开发权已经属于Atari，有关话题跟他们再无关系。Atari方面更是不着急——“博德之门”嘛……日后再说。看起来玩家们可能要多等待一段时间了。“博德之门”系列的历史销量突破了500万份，如果Atari想要再续辉煌的话，他们应该不会不考虑将开发权交给黑曜石吧？那将是最完美的结果。至于家用机专属的《博德之门——黑暗联盟Ⅲ》，Interplay一直表示将“恢复开发”。

“辐射”系列

“范布伦”虽然终止，《辐射3》和《辐射——新维加斯》却获得了巨大成功，系列的未来毫无疑问将光芒万丈。唯一的疑问是Interplay的《辐射Online》开发计划，Bethesda一直认为，Interplay仅持有“辐射”商标的股份权利，无权使用“辐射”特有的各项设定。但Interplay认为，他们在当年出售版权时，合同中注明了他们依然将拥有开发网游版“辐射”的权利。《辐射Online》据说将在2012年进行Beta测试。Interplay失去了黑岛的天才，还能让“辐射”系列成功吗？很多人持怀疑态度，但也不会拒绝在废土上再进行一次冒险。

By Gamers, For Gamers

在忠诚的RPG玩家法戈主宰的Interplay时代，每个Interplay人都必须牢记一条准则：By Gamers, For Gamers——一切为了玩家。阿瓦隆曾透露，在他制作《异域镇魂曲》之前已经有了12年RPG游龄，从TRPG（桌上RPG）到CRPG（电脑RPG）的转变，让那个年代的骨灰级玩家们难以割舍沉迷于游戏本身的乐趣，一名玩家可以为了他热爱的RPG沉迷极长时间，因为TRPG强调的是人对人，而不是人对PC。程序设计的AI都是有限的，尽管《辐射2》设计了大量的彩蛋和隐藏剧情，但这些玩意无一例外都被骨灰级玩家们轻易挖了出来。

对我们而言，这实在是太容易了，不是吗？

如何制作出心目中最完美的游戏？如何让TRPG的种种可能更多地再现在电脑上？法戈、凯恩、波亚斯基、安德森、厄克特、阿瓦隆、索耶……这些程序员们都曾试图找出一条光明大道。《辐射2》能让骨灰级玩家们花费相当多的时间去探索，但它却无法赢得更大的市场。黑曜石的《辐射——新维加斯》、Bethesda的“上古卷轴”系列、暴雪的“暗黑破坏神”系列却能赚得盆满钵满。

史上最佳？《异域镇魂曲》看起来是多么地名不副实，它更像是一部小说，一个程序员的内心游戏，无论在艺术角度上它多么出色，无论在剧本构建上它多么与众不同，归根结底它是不会被市场追捧的作品，生僻而又冷峻。异域背景最终消亡于龙与地下城规则里，是对我们心内最爱的一次终极反讽。

当法戈发掘阿德汉和莫汉时，他大概无法想到，多年后，莫汉成了最成功的电脑游戏公司的CEO。当凯恩驱动三驾马车时，他会想得到，他们有一天会抱着满怀信心的、优秀的项目但找不到投资人吗？

少年，这就是事实。终归要面对。我们完全可以相信，所有的资本生来都是冷酷的，它们只会投资到有利可图的项目上，让一个天才的程序员随意演绎他的灵魂之音？这种事资本家不会做，只有慈善家才会去做，“叫好不叫座”已经不再是一个褒义词。或许会有特别幸运的人，但如果你无法舌灿莲花，打动那些亿万富翁，让他们相信大量的利润就在眼前垂手可得，你就无法继续——“范布伦”项目还需要3名程序员？对不起，我们没有理由这么做，你或许该去好好想想，你有没有可能说服我。

少年，你需要天才，还需要一点运气。

今天，“By Gamers, For Gamers”这样的口号已经无法在Interplay的Logo上找到了，黑岛早就尘归尘、土归土。在2003年那个黯淡的冬天，我们听到噩耗后曾痛哭流涕或无语凝噎，但是，少年，这真的只是一场青春的记忆。在时隔多年后，我们每当想起对游戏纯朴得有些可笑的热忱、对废土世界和费伦大陆那无穷无尽的向往，会发现这只能变成一场春梦。剑、魔法、废墟、血腥的战争，这一切就像云烟一样悄然散去。生活的疲倦和现实的折磨，对很多人来说都是一副无法回避的重担。

你还记得哔哔小子吗？

你还记得那个迷恋你的、长着尾巴的提夫林女孩吗？

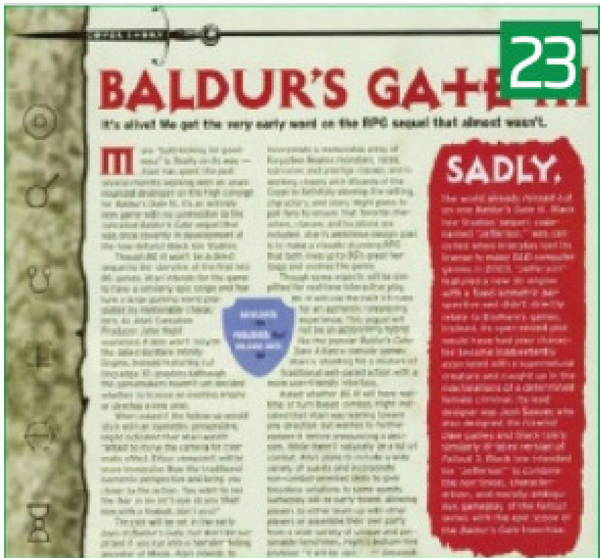
我们只在心里，留着一隅净土，留给它们。留给黑岛，留给那些痴狂的、火热的岁月，留给瞬间的永恒。

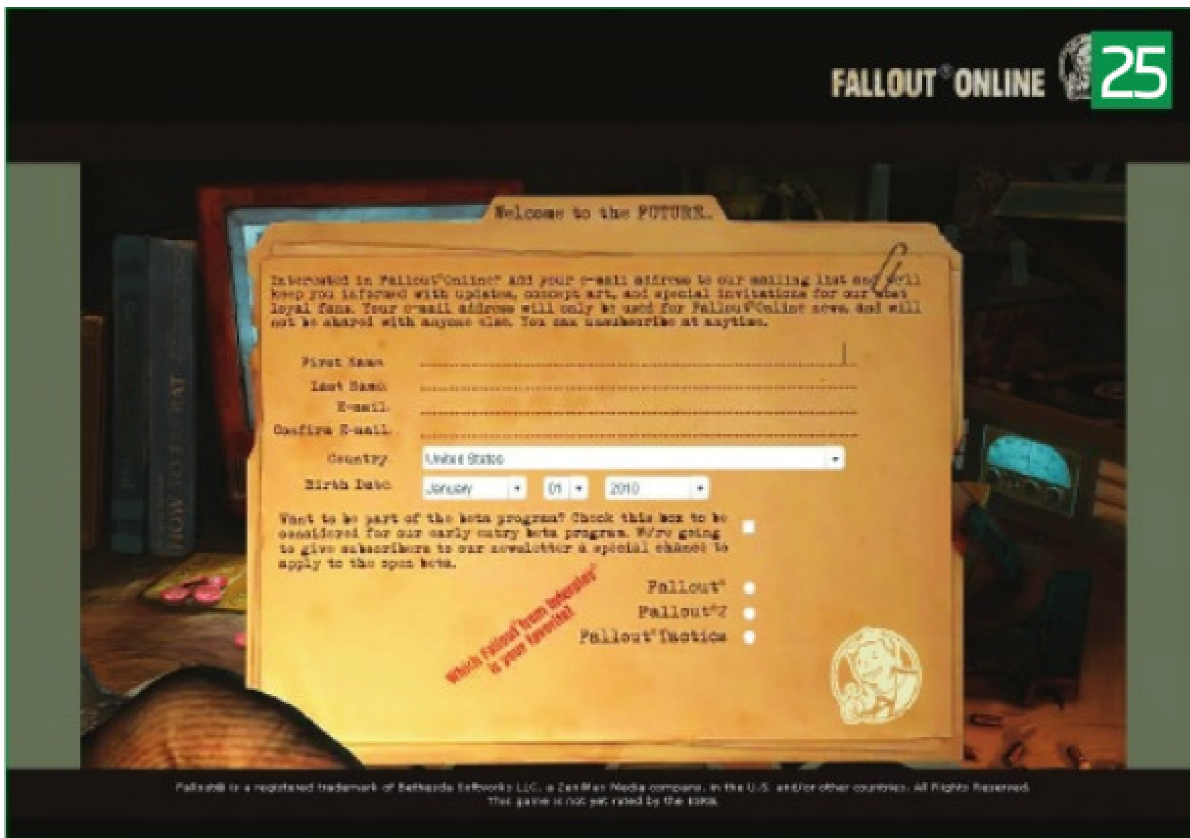
我相信你会这么干的，如果你爱过黑岛。P








BALDUR'S GATE III
It's alive! We got the very early word on the RPG sequel that almost wasn't.
SADLY,



21. “辐射”系列所营造的末世氛围，在游戏史上有着深远影响
22. 你还记得那个迷恋你的，长着尾巴的提夫林女孩吗？
23. 当年的《PC Gamer》还给我们带来了振奋人心的《博德之门III》的消息，如今却再也没了下文
24. 勇敢的少年，热情奔向未来吧，你们的背后就是Black Isle
25. 《辐射Online》能让众多老玩家满意么？

《奇迹世界2》采用全新物理碰撞引擎进行研发，该作在延续了前作大量经典元素的同时，还推出了不少符合现代主流MMORPG设定的游戏元素。那么由第九城市代理的该作是否能再现前一代游戏的辉煌呢？我们拭目以待。

网游评测：奇迹世界2

游戏名称：奇迹世界2	官方网站：http://sun2.the9.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测（2011年8月12日）
开发公司：网禅	运营公司：第九城市
总体印象	
优点： ● 具有较好的玩家基础 ● 画面出色	缺点： ● 缺乏实质的新意 ● 后期乏力
推荐度（满分10）：★★★★★★☆6.5（推荐）	





用现在的目光来看待这款游戏，玩家会发现游戏最大的进步在于其画面方面，全新的图像引擎带给了玩家一个崭新的游戏世界。细腻的场景画风依然延续了韩式游戏画面细致的特点，一片树叶、一颗石头甚至都能带给你意想不到视觉享受。山水场景更是在这种情调下具备独特的韵味，远处朦胧的场景感，更是带给了玩家一种真实的视觉感。细腻的地方还在于人物的外形，秀美的角色面庞让人一眼就能看出韩式游戏的调调，华丽的装备外观，更是给予了玩家一个展示自己个性的机会。至于战斗特技，那更是具备相当张力，能轻松调动起你的战斗欲望，投入到战斗中去。

这次《奇迹世界2》为玩家带来了全新的五大职业，每个职业两套技能系统允许玩家尽可能地扮演自己想要扮演的角色，这对于不少玩家来说也算得上是一个好消息。但是作为一款想要复兴当年辉煌经历的游戏，《奇迹世界2》并没有让玩家看到称得上耳目一新的改变，从游戏的系统以及进行方式上我们都可以嗅到浓郁的泡菜游戏的味道。虽然有副本、有战场，但是杀怪升级、换装备、最后比拼装备优秀程度的老套路依然没变。这种设置已经无法让玩家在后期获得更多的快乐了。因为经过不少欧美网络游戏的洗礼之后，玩家对于网络游戏的水准要求是越来越高了。

作为一款号称回归了FPS原点的网络游戏，《突击风暴》用其小巧的客户端，逼真的武器设计以及精彩的战斗元素，构成了一个颇具真实感的虚拟战场。如果玩家已经厌倦了目前大量FPS网游中各种奇奇怪怪模式的话，《突击风暴》的经典的枪战射击内容会带给你久违的感受。

网游评测：突击风暴

游戏名称：突击风暴	官方网站：http://sa.sdo.com/
游戏类型：MMOFPS	当前状况：内测（2011年8月18日）
开发公司：Gamehi	运营公司：盛大游戏
总体印象	
优点： ● 小客户端 ● 回归射击网游原点 ● 亚洲普及率高	缺点： ● 画面不够细腻 ● 游戏模式较少
推荐度（满分10）：★★★★★★☆6.5（推荐）	





看到游戏不足1GB的安装包，大概所有的玩家都会为《突击风暴》的画面质量捏一把汗。但进入游戏之后，你又会爆发出“看看，2007年的游戏画面也不差嘛”的感慨。玩家在游戏中会发现这款游戏和目前主流FPS网游的画面水准相差不大，完全看不出是一款有“年纪”的游戏。

为了让玩家更方便地找到进攻来源，游戏还将手雷和子弹的弹道轨迹变为可见的，这样一来，玩家可以更好地控制自己防御方向，保证自己的安全。这对于以前仅仅能靠听声辨位的玩法来说，算得上是一个简化。

作为一款号称回归原点的FPS游戏，《突击风暴》自然没有加入目前流行的生化模式和幽灵模式，但是其中以标准射击类网游对战模式加入的低重力地图、水下地图等，又从另外一个方面丰富了游戏的内容。加上游戏对于武器和人物动作的真实反应做了加强，玩家能更好地感受到战斗时的反馈。这种单纯地将玩家投入到相互杀戮的简单节奏之中的做法，开始还会有一些新鲜感，但是时间一长，除非是射击网游的骨灰玩家或者是职业玩家，否则极易对其产生厌倦，这意味着游戏的耐玩度得到了变相的增强。

作为一款不但画面出色，还号称在游戏战斗方面有革命性创新的MMORPG，《第九大陆》从发布伊始，就受到了广大玩家的关注。随着公测日期的临近，越来越多的玩家开始将自己的注意力从其它网络游戏转移到它的身上。

网游评测：第九大陆

游戏名称：第九大陆	官方网站：http://c9.qq.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：内测（2011年8月4日）
开发公司：NHN	运营公司：腾讯游戏

总体印象

优点：	缺点：
● 画面优质流畅	● 任务较为单调
● 打斗感十足	● 平衡性有待改善
● 怪物AI较高	
● PvP内容丰富	

推荐度（满分10）：★★★★★★★☆7.5（推荐）





作为一款在画面上夸下海口的游戏，《第九大陆》的画面带给玩家无比的震撼。游戏的画面风格依然是韩式游戏非常擅长的细腻风格，拉近人物画面，你甚至可以清晰地看到人物身上的块状肌肉以及不时蓬勃散发出来的生气。作为一款动作游戏，《第九大陆》除了静态画面很出色以外，在动态画面上，特别是人物动作的真实感表达上，更是下了一番苦工。玩家在游戏中可以看到人物的动作十分流畅，临场感十足，甚至就连玩家角色在作出每个动作时的表情都不尽相同。

《第九大陆》也有职业设定，不过一个职业的强大与否，除开装备外，更多的判定依据于玩家的操作能力，毕竟这是一款动作游戏。和大多数动作游戏一样，玩家可以将不同的技能设定为快捷键，直接使用快捷键呼出；也可以按照技能提示，输入对应的指令呼出对应的招数。和大多数动作游戏不同的是，游戏中的技能分为两种类型，一种是直接就可以释放的主动技能，一种就是需要前置技能判断才能释放的被动技能。被动技能有比较严格的连续性判断，一个技能是否能够正常发动，是需要一个前置技能判定成功的。这种严格判定，增加了玩家在游戏过程中对于技能掌控的难度，但是无疑也增强了游戏的乐趣性，极大地挑战玩家的操作技巧。千万不要以为技能搭配、切换仅仅是为了对付玩家进行的，在《第九大陆》中怪物的AI也是相当的高，如果你用一套按部就班的技能套路进行攻击，打不到怪物也不要感到意外。只有恰当地选择自己每个技能招数的后续技能，实现有效的连击，才能确保每场战斗的胜利。P

这是一款全新的射击类网络游戏，它的最大特点就是游戏中所有角色都是由纸片构成，所有反应都是按照纸片被攻击时的真实情景制定，创意非常新颖。

网游评测：纸片人

游戏名称：纸片人	官方网站：http://pm.kongzhong.com/
游戏类型：MMOFPS	当前状况：封测（2011年8月18日）
开发公司：gamepot	运营公司：空中网

总体印象

优点：	缺点：
● 超萌的画面	● 平衡性较差
● 新鲜的游戏模式	● 刺激感略差
● 丰富的成长元素	

推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）





《纸片人》的画面虽然算不上十分精美，却格外耐看，完全按照纸片样式设计的武器和人物，显得创意十足。人物角色在行动时如纸片一样飘动，几乎没有厚度的身躯可以在子弹飞来时侧身闪过。即便被打倒也只是纸片四散纷飞，被枪击时会破洞，被刀划过会裂开，被手榴弹炸到时会起火，被水淋到时会吸水湿透等画面，看上去很炫，但也给玩家带来不一样的感觉。

在《纸片人》中，还可以见到非常完备的人物成长系统。游戏中玩家的角色属性被分为了五大部分，装备不同的拼图技能，玩家就能获得不同方向的属性成长，而这些属性将决定你在每场战斗中的表现。多种的搭配自然决定了玩家的战斗特性，对于人物等级的强调，也让玩家之间的平衡性容易失衡。再算上游戏商店中出现的一些RMB道具，该作后期的平衡性或许不会太让人放心。不过好在《纸片人》是一款以休闲为主的射击类网络游戏，游戏里有像染料吸取、卷轴防御等不少让人耳目一新的游戏模式，可以让玩家更快地融入游戏之中，享受纸片带来的休闲射击乐趣。P



世界首杀终被承认
——专访世界级公会星辰

■策划 本刊编辑部 ■执笔 coldwind、pinned、浮云

在今年3月中旬刊的文章中，我们采访了几乎包揽了台服CATA首杀的星辰公会，很多玩家对此都十分感兴趣。其实星辰公会离我们也不算是很远，《魔兽世界》的玩家无论是从网络上还是从杂志上都可以得到不少关于星辰公会的消息。更有狂热者还去了星辰所在的服务器，响应他们的招募，和他们一同为荣誉而战。

就在黑翼陷窟、暮光堡垒、四风王座三大团队副本的首杀争夺赛落下帷幕后，短暂的调整期为这些有实力争夺首杀的世界级公会带来了不可多得的修养阶段。然而，《魔兽世界》对于首杀的争夺是白热化的，在4.2补丁更新后，火源之界副本正式上线，新一轮的争夺立刻展开。

周二更新后，美服许多公会都迅速打通了火源之界的普通模式，但周三更新的欧服顶尖公会Paragon、Method、Ensidia等都没有急于赶上，而是反复刷小怪以提高声望、积累装备以及利用普通模式首领进行战术演练，为第二周开始的英雄模式竞赛做准备。周四台服更新后，星辰公会却出人意料地迅速打通了普通模式。正当大家为此感到纳闷时，有消息爆出，他们集体通过付费转阵营转到联盟加入一个叫魔兽军团的25级公会，清除副本ID直接开始挑战英雄模式。而大家还在猜测他们是不是为了多积累一轮装备并练习英雄模式战术的时候，他们已经迅速击杀了英雄模式的夏诺克斯。

据悉，消息来源是著名的NGA论坛的版主digmouse透露出来的。在星辰击杀H夏诺克斯后，英文极佳的他在《魔兽世界》资讯网站MMO-Champion.com的论坛发表了以“Faction Change to get new raid lock on Heroic, bannable?”（转阵营开启英雄模式，该被封号吗？）为标题的帖子揭露此事，并链接显示人员变动情况的英雄榜页面为证。同时他还加入Paragon的聊天频道将此消息告知他们。

在NGA论坛的4.2战报贴中，这个消息出来以后，NGA用户假的光之领主、美服顶尖公会Premonition的成员发表回复“反正给暴雪客服打过电话了，看结果怎么处理了”。

消息公布后很短时间内暴雪迅速作出了回应，宣布对转阵营服务进行维护，阻止更多的公会采用同样做法。而在台服上GM客气地将星辰公会的开荒团队请出了英雄模式副本。在全世界的服务器上火源之界的英雄模式被暂时锁定，直到第二周才重新开启。转阵营事件至此基本结束。那么就此件事，我们联系到了星辰公会的副会长兼RaidLeader（以下简称RL）——Pennie，那么下面我们就一起来看看Pennie对此件事以及4.2补丁上线后火源之界副本的一些看法。

记者：你好Pennie，这是第二次接受我们的采访了，现在针对星辰6月30日击杀H夏诺克斯的传闻很多，那么我们星辰公会当天击杀H夏诺克斯的真实情况是

什么样？您对于暴雪叫停转服开荒火源之界H模式事件如何看待？

Pennie：6月30号台服更新4.2后，我们下午13：30进副本，19:30左右打完普通模式。随即通过转阵营的方法重置了副本CD，于当天夜里22:00左右开始尝试困难模式的火源之界副本，并在00:00左右击杀了H夏诺克斯。

对此次事件，我们没有采取保密措施——事实上也无法保密。所以很快该消息便被一些关心PvE首杀竞赛的热心玩家通过论坛发帖、打电话等方式通知了欧美玩家及暴雪。暴雪在得知消息后，于7月1日凌晨02:45左右进行了紧急Hotfix，关闭了全世界服务器的H火源之地副本，并在大概30分钟后将我们还在副本里尝试的队员们全部传送出了副本。

以上就是暴雪对本次事件的全部处理措施，它没有按照之前对待利用Bug或游戏框架获利的团队那样，对我们采取封号、取消成就及Loot等正式处罚。换句话说，暴雪实际上认可了我们的行为，它承认转阵营重置CD是游戏本身的设计问题（类似4.03 Paragon堆叠11名德鲁伊，利用野德的撕裂在特定模式下的巨大伤害加成世界首杀H奈法利安，当时暴雪也只是Hotfix了野德的撕裂并没有处罚Paragon）。

包括WoWprogress站点在内，它们在台服英雄榜修正之后，也承认了我们的这次击杀，我们在H夏诺克斯上的排名是世界第一。

这件事仁者见仁智者见智，我认为我们的行为虽然有点出乎意料，但并没有超出暴雪规定的游戏规则，用踩钢丝来形容应该比较贴切。在欧美开发商、欧美玩家占据绝对强势的魔兽世界里，我们应该有勇气最大限度地利用规则为自己争取利益。当然一切都要有个度，过犹不及可是咱们老祖宗传下来的教诲。

记者：我们击杀H夏诺克斯的阵容配置是什么样子？采用了哪种战术？后来Paragon、Method、Ensidia等公会击杀H夏诺克斯时采取的战术与我们当时的战术是否一致？或者说对方是否吸取了我们的战术方法？

Pennie：我们击杀H夏诺克斯的阵容是——6骑士（2防护1惩戒3神圣）、3DK、1战士、2猎人、1萨满、3德鲁伊（1野性1平衡1恢复）、2盗贼、2法师、2术士、3牧师

战术没啥特别之处，这个Boss在PTR上开放过，很多公会都有过尝试经验，我们开荒的两小时中有相当一部分是在和网络纠结，而欧美强会实力强的在副本开放后30～40分钟就完成了对它的击杀（7月6号）。

类似这样的“便当”Boss，基本上就是看哪一家可以先组织起队伍进副本，谁先进就可以先杀掉，Boss本身难度很一般，因此没必要借鉴我们的击杀方法。

记者：对于Ensidia等公会早在ICC时期就使用各种方法抢首杀（包括转服增加尝试次数），并被暴雪制止，您认为星辰此次使用转服战术与他们的区别在什么地方？

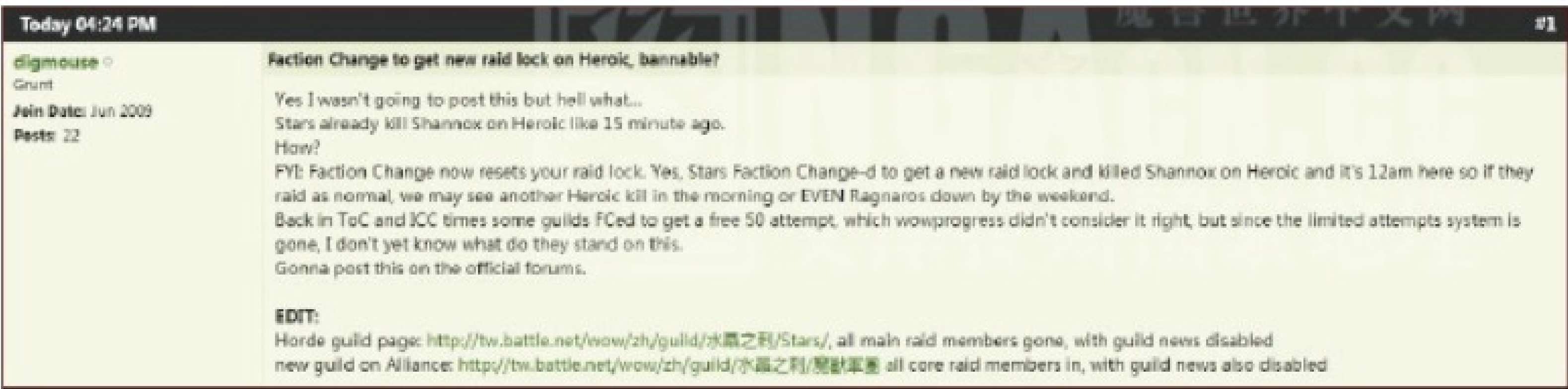
Pennie：我们与ICC时期的几个公会用非正常方式开荒Boss被暴雪制止的事情是截然不同的。

第一是ICC时期各大公会使用非暴雪制定的正常方法尝试Boss战，比如Ensidia在“世界首杀”普通模式巫妖王的时候，采取了一种特别的“策略”，他们用工程炸弹将战斗平台边缘崩塌下去的岩石“重置”了出来，这样P2最大的难点——处理华尔琪就完全不需要了。

暴雪获知后很果断地将Ensida参与本次战斗的所有账号都封停了72小时，并取消了他们的成就。于是普通巫妖王的世界首杀被Paragon后来居上拿下。

第二是俄国一家公会利用转服重置副本CD的方法获取额外的尝试次数来开荒H巫妖王。暴雪后来取消了转服重置副本CD的功能，WoWprogress也发布公告，宣称一旦有公会采取类似方法来进行PvE竞赛，他们将取消这些公会的所有积分和排名。

也就是说，现在全世界所有服务器


Today 04:24 PM #1
digmouse
Grunt
Join Date: Jun 2009
Posts: 22

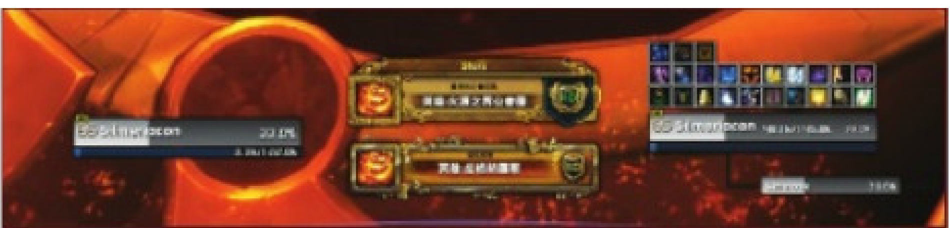
Faction Change to get new raid lock on Heroic, bannable?

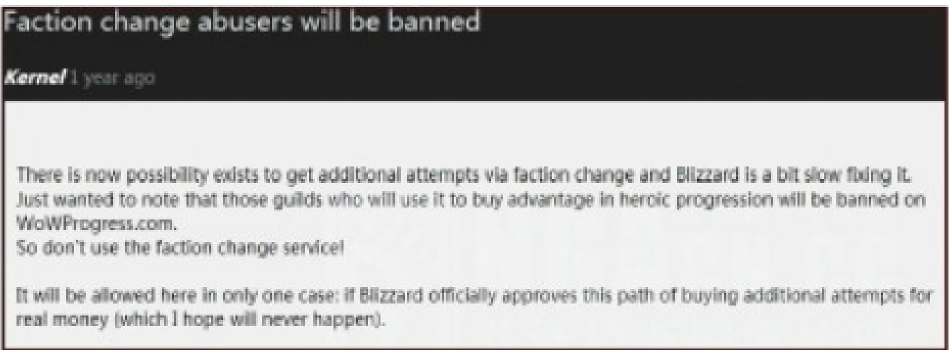
Yes I wasn't going to post this but hell what...
Stars already kill Shannox on Heroic like 15 minute ago.
How?
FYI: Faction Change now resets your raid lock. Yes, Stars Faction Change-d to get a new raid lock and killed Shannox on Heroic and it's 12am here so if they raid as normal, we may see another Heroic kill in the morning or EVEN Ragnaros down by the weekend.
Back in ToC and ICC times some guilds FCed to get a free 50 attempt, which wowprogress didn't consider it right, but since the limited attempts system is gone, I don't yet know what do they stand on this.
Gonna post this on the official forums.

EDIT:
Horde guild page: http://tw.battle.net/wow/zh/guild/水晶之刺/Stars/, all main raid members gone, with guild news disabled
new guild on Alliance: http://tw.battle.net/wow/zh/guild/水晶之刺/聚獸軍團 all core raid members in, with guild news also disabled



（左上图）digmouse将星辰首杀H夏诺克斯的消息发至MMO-Champion.com论坛
（左下图）星辰公会击杀拉格纳罗斯后的合影
（右上图）击杀H拉格纳罗斯的成就
（右中图）WowProgress发表的利用转阵营清CD的公会将在WowProgress的榜单上被屏蔽的声明
（右下图）digmouse与Paragon会员进行交流

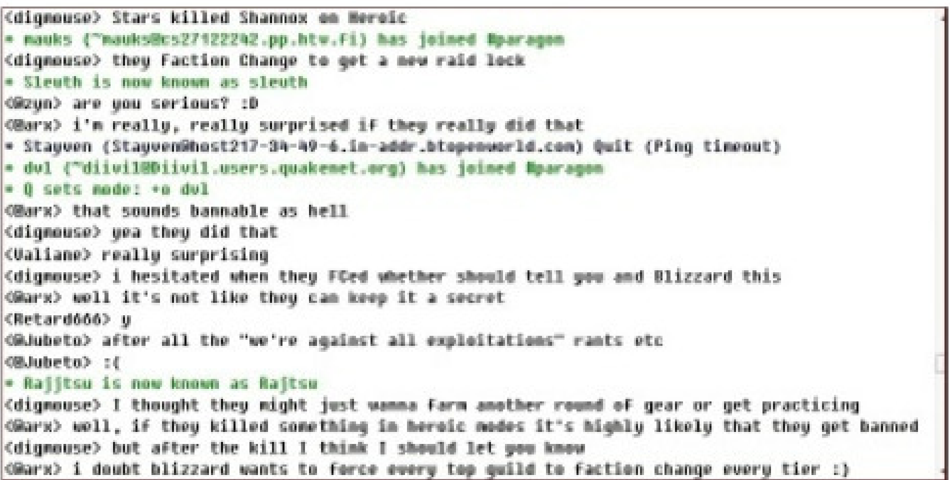



Faction change abusers will be banned

Kernel 1 year ago

There is now possibility exists to get additional attempts via faction change and Blizzard is a bit slow fixing it. Just wanted to note that those guilds who will use it to buy advantage in heroic progression will be banned on WoWProgress.com.
So don't use the faction change service!

It will be allowed here in only one case: if Blizzard officially approves this path of buying additional attempts for real money (which I hope will never happen).


```
<digmouse> Stars killed Shannox on Heroic
* mauks (~mauks@cs27122242.pp.htv.fi) has joined #paragon
<digmouse> they Faction Change to get a new raid lock
* Sleuth is now known as sleuth
<@zyn> are you serious? :D
<@arx> i'm really, really surprised if they really did that
* Stayven (Stayven@host217-34-49-6.in-addr.btopenworld.com) Quit (Ping timeout)
* dvl (~diivil@Diivil.users.quakenet.org) has joined #paragon
* Q sets mode: +o dvl
<@arx> that sounds bannable as hell
<digmouse> yea they did that
<Valiane> really surprising
<digmouse> i hesitated when they FCed whether should tell you and Blizzard this
<@arx> well it's not like they can keep it a secret
<Retard666> y
<@Jubeto> after all the "we're against all exploitations" rants etc
<@Jubeto> :(
* Rajjtsu is now known as Rajtsu
<digmouse> I thought they might just wanna farm another round of gear or get practicing
<@arx> well, if they killed something in heroic modes it's highly likely that they get banned
<digmouse> but after the kill I think I should let you know
<@arx> i doubt blizzard wants to force every top guild to faction change every tier :)
```









（左上图）各位从MC时代起就在熔火之心见过的Boss夏诺克斯
（左下图）相比LK的15分钟紧张刺激的战斗，拉格纳罗斯有过之而无不及
（右上图）火源之界的副本建筑风格很有指环王中索伦的范儿
（右下图）火源之界的Boss阿莱蕾兹

里面转服已经不能重置副本CD了。但是在台服（仅仅是台服，欧美不可以），转阵营却依然可以。这是暴雪工作上的失误，事实上在一年多以前，暴雪官方论坛的管理员就曾发布蓝贴表示他们将尽快处理转阵营重置副本CD的问题，但直到今年6月30日，“尽快处理”仍没有发生。

暴雪对我们的处理也表明，他们承认是自己的失误，没有让我们玩家为他们的失误买单。从一点来看，暴雪不亏是一家享有盛誉的大公司，做事情很有章法。

记者：对于星辰公会来说，您认为暴雪此次制止我们的行为是否有失公平，您如何看待？

Pennie：4.03的副本竞赛，充斥着种种不和谐之处。诸如破龙者、音波龙、奈法利安、奥拉基尔等等，有很多公会甚至是一些世界顶级强会，都在这些Boss上利用不正规手段获得了利益。我们当时专门去论坛发帖要求暴雪加强对副本竞赛的监管力度，但没有获得正面回应。这也是4.2版本我们会采取转阵营重置CD的方法来获利的直接原因。

我认为暴雪对我们的处理没有问题，我们完全接受。我们也希望通过这次举动让暴雪意识到自己的疏漏之处，也希望今后的PvE竞赛更规范化。这也是我们长期以来的愿望，那就是在一个公平公正的环境中，和全世界所有公会进行比赛。

记者：星辰通过转服方法拿下H夏诺克斯的世界首杀，公会成员如何看待此事？

Pennie：我不能保证我们的开荒团成员所有人都举双手赞同此事，但我想起码绝大多数是可以接受的。管理层也不能违背大多数成员的意愿来强行推动一件事情。

记者：从世界首杀H夏诺克斯到Farm夏诺克斯，我们的战术、人员配置是否相同，尝试了几次？

Pennie：配置基本一样。首杀和第一次Farm分别尝试了9次和2次。

记者：8月4日凌晨，星辰击杀H大螺丝，我们这次击杀与Paragon的人员配置有什么不同？战术是否一致？

Pennie：当我们见到H拉格纳罗斯的时候，Paragon已经打入了P4，他们的配置也通过一些途径散播了出来，这对我们有一些帮助。

在7月27日他们的视频发布后，我们发现彼此在P1、P3的战术基本类似（实际上前几家打掉的公会只有Paragon和我们采取了这样的难度相对较高的P3打法），P2的打法我们则和Ensidia差不多。人员配置方面大体相当，我们比他们多1名术士、1名骑士，少1名猎人、1名DK。

记者：在H大螺丝的战斗中，我们尝试了多少次？据说Paragon尝试了不下500次，最困难的地方是在哪里？

Pennie：恩，这个问题我们有插件统计，一共是尝试了711次。

它难就难在即便你可以完美进入P4（双陨石阶段），战斗也只是刚刚开始（Boss血量回到50%）。之前即便是H巫妖王这样的超高难度Boss，只要你的队伍可以满员进入最后阶段（P3），Boss的倒下也就指日可待了。H拉格拉纳罗斯颠覆了这一传统认识，再加上每次P1～P3需要超过10分钟，任何一点疏忽都会导致失败。

这确实是一个非常折磨人的Boss，不得不说暴雪这次做得漂亮（在虐待玩家方面）。

记者：从前面6月30日第一次击杀H夏诺克斯，到后来击杀H拉格纳罗斯，我们花费了一个多月的时间，哪个Boss卡的时间最长？

Pennie：当然是H拉格纳罗斯了，从我们第一次见到它到击杀成功，一共用了24天。这个开荒时间仅次于H巫妖王、4DK和零灯尤格萨隆，在我们公会的历史上可以排到第四。如果考虑到灭团次数，至少也可以进入前三的位置了。

记者：火源之界的副本难度相比前面几个团队副本相比，难度如何？调整在哪里？您认为最难的Boss以及最有趣的Boss是哪个？

Pennie：我认为火源之界全部7个Boss可以分成三档次。

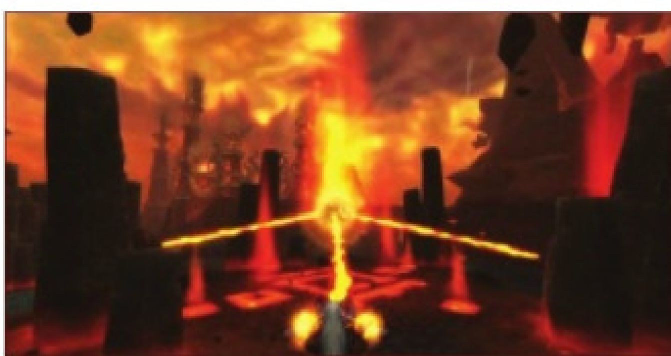
最简单的当然是1～4号，他们的难度相当低，基本上只要能组织起队伍的公会，在几天之内的尝试后都可以完成击杀。

接下来是5～6号Boss，以现在被削弱数次之后的难度，他们也仅仅比前4个









（左上图）火源之界的蜘蛛Boss贝司提拉克，很多一身372装备的团队在这里灭的死去活来
（左下图）无论对于什么种类的公会来说，火源之界都是一种挑战
（右上图）火源之界看门者巴雷洛克
（右下图）火源之界是很有意思的副本之一

Boss难上那么一点，难度大致和2.4太阳井2～4号Boss差不多。

然后就是噩梦了，H模式下的拉格纳罗斯，我强烈建议普通公会过两三个月再来尝试，因为它是魔兽世界有史以来难度可以排到前三的公会杀手。一般的团队目前来说，还不具备击杀它的可能。

最有趣的Boss么，应该是5号看门人，因为它是唯一一个狂暴之后战斗才刚刚开始的Boss。一般团队首次击杀它的战斗耗时都要接近7分钟，而事实上它在6分钟的时候便已经狂暴了。于是战斗的重点就在于如何在Boss狂暴后坚持40秒甚至更久，这一点是以前所有Boss战都不曾给予我们的体验。

记者：4.2补丁上线后对游戏做出了一些调整，此举对于我们副本的开荒有无影响，表现在哪些地方？

Pennie：基本上影响不大，比如火源之界5、6号Boss的几次削弱，都是在我们开始Farm之后的事儿了。至于H拉格纳罗斯的Hotfix，则是在我们还没有进入P4阶段时候就进行了。等于前后都没赶上趟儿。

记者：星辰拿到H夏诺克斯的世界首杀对于其它几大公会的震撼都非同小可，对此有何看法？

Pennie：这正是我们希望见到的，来而不往非礼也么。但还是希望大家都可以做到公平公正地进行竞赛。

记者：对于下个团队副本，我们有什么准备？对于世界首杀我们是否会和Paragon等公会重新展开鏖战？

Pennie：只要我们公会还存在一天，目标就永远是争取更好地成绩。每一次新副本来临前我们都会尽自己最大的努力去准备（招募队员、磨合队伍、参与PTR测试、关注其他强会动态等等）。既然要争取成绩，当然要和所有的强手一起竞争，鏖战那是一定的。

在这里我也要感谢所有的支持者们，希望大家可以继续关注和鼓励我们，这对我们来说非常重要。

其它各方对于星辰击杀H夏诺克斯的回应

MMO-Champion的站长Boubouille在首页上报道了星辰的H夏诺克斯世界首杀，表示他只负责报道进度，对转阵营做法的合法与否没有立场来作评判。

暴雪除了采取暂停转阵营服务和锁定英雄模式等做法外，并未对星辰公会进行任何处理，也未收回成就和装备。对此事也没有发表任何意见。

由于台服战网当时刚刚进行了升级，查询不到任何台服公会的进度，因此魔兽世界最主要的团队进度记录网站www.wowprogress.com上面看不到星辰的进度，但在英雄榜功能恢复正常后，该网站上就出现了星辰和其他台服公会的信息。尽管该网站在《巫妖王之怒》末期一些公会采用类似做法，通过转服服务取得额外尝试次数的时候他们曾经发表过声明，会在网站上屏蔽这些公会，但这次他们仍然记录了星辰的夏诺克斯首杀以及后来的进度。

在NGA论坛上，大多数人对星辰表示支持，少数用户将此事上升到了爱国和汉奸的层面甚至出现了对有关人士的人身攻击。

国外玩家的看法又是如何呢？我们看到了一些比较有代表性和有趣的回复：

"This is rather sad. Considering how hard Stars always moralised about others using grey area methods of killing bosses. Yes this in no way is an exploit but rather blantant spitting into face of sportmanship."

令人遗憾，特别是考虑到星辰过去总是站在道德的高度对用见不得光的手段击杀首领进行谴责。这不能算是作弊但却是对竞赛精神的一种亵渎。

——《魔兽世界》外国玩家回复

"Hey just to be clear, I'm not bothered, my guild isn't bothered either, or we would faction change too, the "raiding community" as a whole will not take these kills seriously and they will most likely be ignored, which is a shame because stars ARE a very good guild, who are able to compete with the rest of us."

我和我们公会都没必要这么做，不然我们早跟着转阵营了，PFU界不会认可

这种击杀。很遗憾，因为星辰是个很好的公会，完全有实力跟我们这些公会竞争。

——Ensidia的成员Jadle回复

"This is a rather widely-known 'feature' that was supposedly fixed a few times already. I'm sure every (top) raiding guild knows about it, it has just been discussed and agreed that no-one would actually go ahead and do it. Especially after the incident back in Wrath of the Lich King where WoW Progress took a stand, saying they would ban any faction changing guilds that would do it to gain an unfair advantage (and actually did ban some guilds)."

这是一个众所皆知的“功能”，早就应该被改掉好几次了。我相信每个顶尖公会都知道，这个办法被讨论过，大家都同意不去使用。特别是在巫妖王之怒时期WoW Progress发表过声明，表示会封杀所有通过转阵营取得不公平优势的公会并确实封杀了一些公会以后。

——Paragon的成员Synti回复。

"This is one of those "clever use of game mechanics" and u can only blame blizz for this."

这属于“巧妙利用游戏机制”，要怪只能怪暴雪。

——《魔兽世界》外国玩家回复

"Paying Blizz & getting banned for it? I wouldn't ban someone paying me money."

付钱给暴雪然后被封号？要我就不会封掉乐意付我钱的人。

——《魔兽世界》外国玩家回复

"We would get banned for exploiting. I've paged a GM about that exact issue and asked if it's intentional the raid ID gets reseted, even though it was fixed for server transfers. It was not and we were advised not to do it or there would be consequences. Which I thought was great; who wants to go through that kind of bullshit and pay for it anyway? I was happy it wasn't an option and Blizzard had taken a pretty firm stance on exploiting as shown by banning guilds."

我们会因为作弊而被封号。我询问过一个GM，转阵营清ID是不是有意的设定，尽管转服清ID功能已被改掉。GM回答说不是有意的设定，我们被劝说最好不要这么做，否则后果自负。对此我感到很高兴，谁愿意搞那么麻烦还为此付钱呢？我很欣慰地看到这种做法行不通而暴雪通过封号等手段对作弊表示了明确的态度。

——Paragon的成员Synti针对“如果此事发生在Paragon会是什么结果”而回复。

玩家的无奈

需要指出的是，随着《魔兽世界》的“岁数”越来越大，玩家团体对游戏的了解越来越透彻，技术水平不断提高，而在EJ论坛等地大家游戏的各种机制都进行了深入研究并将结果公布于众，各种插件也越来越强大。有了PTR上的练习加上4.2新增的副本游记透露了首领的全部技能数据，这种情况下只要一场首领战是可以被战胜的，高端公会就能很快制定出对应战术并在很短的时间内熟练掌握。首杀竞赛发展到这种程度已经到了不用极端手段就难以获胜的地步，从术士的灵魂石到圣骑士的神圣愤怒到萨钢炸弹，以及T11竞赛中的利用视线等各种Bug，而Paragon的堆叠11个德鲁伊击杀H奈法利安虽然不能说是不合法但是已经是别人不但难以想象也没有那个条件如法炮制的地步。其实“巧妙利用游戏机制”和“滥用游戏架构”还不是暴雪说了算，但权衡利弊暴雪对越来越极端的做法步步退让，从来没有采取什么好的做法来保证首杀竞赛的公平性。

而舆论也往往是“成王败寇”，T11竞赛中星辰坚守原则不同流合污，对其他公会的各种作弊和不公平做法强烈谴责，可是在没有首杀或前三名的战绩的情况下，换来的只有大多数人的冷嘲热讽或者干脆无视。

这一次星辰的做法虽然引起了一些震动，但事件平息之后大家的视线很快就被Paragon和Method在火源之界后面首领上的激烈竞赛所吸引，事件很快就被大家遗忘了，对以后的首杀竞赛恐怕也不会产生什么影响，巧妙利用的继续巧妙利用，晚更新的还是晚更新，没有PTR的继续没有PTR，什么都不会改变。但我们还是希望暴雪能够尽快地调整这一切，让我们可以与全世界玩家一起公平公正开心地为荣誉而战。





（左上图）不得不承认拉格纳罗斯在虐待玩家方面做的不错
（左下图）拉格纳罗斯带来的变化是前所未有的
（右图）60级时代的拉格纳罗斯可以很轻松地碾压一只配合极好的40人公会团队，他手里的锤子是那个年代每一个战士心中梦寐以求的神器



紧握手中的沙

■四川 盘丝鸭鸭

动视暴雪财报显示，在上一季度，WOW又流失了30万注册用户，虽然比上上季度有所放缓，但不可否认的是曾经被许多人看好的新资料片《大地的裂变》（以下简称CATA）的开放正是导致《魔兽世界》这颗万年长青树开始出现衰落之相的契机所在，甚至当网易于7月29日至7月31日期间免费开放《魔兽世界》后，依旧无法为自己挽回多少人气，无数服务器在黄金时段都没有再现集体排队的盛况。而与之相悖的是，由于游戏剧情发生重大改变，CATA对大量任务进行了重制和优化，也让自己获得了许多玩家的好评。为什么被寄予厚望的CATA却陷入了叫好不叫座的尴尬迷局之中？也许我们只有从多个角度来审视这个问题时，才能找到真正的答案。

别以为只有三次元偶像才能有Fans

《魔兽世界》最为吸引人的地方是什么？虽然不同的玩家会有不同的回答，但对于从《魔兽争霸》系列一路追随暴雪到《魔兽世界》的玩家而言，也许正是那条几近冗长的剧情线，而在这其中，很显然《魔兽争霸3》中英雄的塑造更是为《魔兽世界》贡献了一大批的剧情Fans，可惜很不巧的是，在CATA中，这些偶像们早就已经陆续凋零——伊利丹怒风死于黑暗神庙、凯尔萨斯在风暴要塞诈尸之后变成了5人副本便当头目、基尔加丹代言了魔兽史上最著名的马桶品牌、阿尔萨斯变成了别人口中“那个掉无敌”的神秘NPC。纵观整个《燃烧的远征》（以下简称TBC）和《巫妖王之怒》（以下简称WLK）剧情，WAR3中的英雄淡出我们视线的不少，重新回归的却并不多。穆拉丁铜须？他叛逆么？他有绯闻么？他帅么？最重要的是，他会掉落什么好东西么？以上答案当然都是否，所以他人气注定不会超越前面提到的那4个揣着宝物却还要那么高调的主角。

平心而论，偶像，尤其是推偶像对于《魔兽世界》人气的影响力是存在的，如果你还对《大地的裂变》开放前夕一连串爆料有所印象的话，一定会记得当时失踪许久的玛法里奥出现在黑海岸玩风让许多人激起了“下个版本是不是要送怒风兄弟在天上汇合”的猜测，而无独有偶，在WLK的愤怒之门剧情只是预告阶段时，许多人也将注意力放在了“不知道希尔瓦娜斯的掉落会是什么”这种八字还没一撇的事情上。在开放数个版本之后，War3与WoW之间的关联也将被逐渐剥离，可以想见，这部分纯粹是为了追随War3超人气偶像们的步伐而进入游戏中的玩家必将有一部分出现流失，但他们并非是流失大军中的主力，特别是TBC和WLK的快餐化带来了一大批压根不会去在意剧情的玩家。

我家的快餐不可能那么可爱

快餐玩家，这在《魔兽世界》中几乎是一个侮辱性的词汇，而也正是这一部分玩家，却才能真正影响到游戏的人气高低与否，阳春白雪虽好，但对于一个需要获得大众认可的网游来说，显然下里巴人更能让人接受。而似乎也正是为了印证这一点，在TBC、WLK两大资料片中，无数《魔兽世界》新玩家正是凭借着副本练级——消费金团这一条路线迅速成长为各大公会团的主力成员，并且投入到看起来更为廉价但同样快餐的Raid中。而这一种新手成长过程也正是被许多优越党所诟病的模式，似乎在CATA的设计过程中，不少游戏设计师也对于这种过于追求装备而无法享受过程，了解团队精髓的游戏方式有所不满，于是他们做出了一个在现在看来是错误的决定——那就是大幅度增加5人副本难度。

如果你以为这只是CATA的原创，那么你错了，事实上在WLK后期，你已经明显感觉到暴雪想要加强5人本难度的态度，于是他们就在开放冰冠堡垒的同时，设计了3个颇有难度的副本——灵魂洪炉、萨隆矿坑以及映像大厅，其中尤以被昵称为“倒坦大厅”的映像大厅为最。由于这3大副本的掉落颇为可观，在推出不久就获得了许多玩家的欢迎，甚至成为了某些职业每日一刷的副本，而这一成功很可能就让暴雪开始相信，高难度的五人本同样会有市场，于是大刀阔斧将自己的无限创意投入到了CATA的5人本设计中。

然后他们遭遇了滑铁卢。

为什么彼之蜜糖会成为吾之砒霜？这个问题也许并不仅仅是副本难度的问题，首当其冲的也许是暴雪大幅度提升了紫装的获取难度，最直观地表现在了英雄5人本将不再掉落紫色装备，玩家必须通过Raid本拾取或者其他途径获取勇气点数来换得极品装备，而每周你所能获得的勇气点数也有最大上限，也就是说除非你愿意在满级之后一下砸出大量的游戏币，购买装备绑定的紫装，否则你很难在短时间内实力获得大幅度提升。不仅如此，甚至英雄本的门槛也因此变相得到了提高，而这明显激怒了那些只想快速提升自己实力的快餐玩家。暴雪在副本上的改动无疑伤害了他们的感情。

虽然一再被其他玩家刷着优越感，但快餐玩家其实并没有什么错，姑且不论他们中的大部分早就已经拥有一个用心培养起来的主号，重新练级只是为了体验新的职业而并非再次重温那几千个剧情，即使是那些初入《魔兽世界》就蹲在副本里看着法师或者骑士A怪地玩家而言，那也只是不同的游戏方式而已。在过去，暴雪通过三番两次削弱副本难度、推出各种千奇百怪的牌子来吸引这一部分玩家的入驻，而当他们成为了玩家群体的主力时，面对暴雪提升副本难度，拉高装备获取门槛的做法，他们的抵触情绪可想而知。

其实很多人的想法很简单，只是想在闲暇时间和朋友在一起组队刷一个副本，看看能不能终结自己的某一个怨念，嘻嘻哈哈地度过自己的魔兽时光，而当他们连打一个5人本都得去先看一眼攻略甚至跑到语音频道中研究打法的时候，面对已经成为负担的游戏，也许他们的选择就只有离开。

我们总会有“长大”的那一天

就魔兽系列游戏的影响力而言，《魔兽世界》注定要在网游史上留下浓墨重彩的一笔，但这并不代表他就必须青春永驻，成为动视暴雪一颗永不枯萎的摇钱树——即使是动视暴雪，新游戏“泰坦”的开发也有一部分原因是为自己在网游市场上的地位上双保险，比起“英雄的陨落”、“副本难度的提升”、“奖励的下降”这些理由，也许《魔兽世界》人气不断流失的真正原因仅仅是因为我们都在





[illegible]	279	板甲	0.01
[illegible]	346	板甲	0.01
[illegible]	279	皮甲	0.01
[illegible]	346	皮甲	0.01
[illegible]	279	杂项	0.01
[illegible]	346	杂项	0.01
[illegible]	279	板甲	0.01
[illegible]	346	板甲	0.01
[illegible]	346	杂项	0.01
[illegible]	279	杂项	0.01
[illegible]	279	皮甲	0.01
[illegible]	346	皮甲	0.01
[illegible]	346	板甲	0.01
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



（左上图）从海洋到天空，暴雪为CATA准备了很多有意思的地图和副本
（左下图）即使在台服，《魔兽世界》也存在着严重的人气流失问题
（右上图）工作压力让多少人最终忍痛放弃游戏
（右下图）5人英雄本在CATA中只能提供蓝装，这让很多人无法适应

“长大”。

笔者曾经与朋友一起探讨过，在CATA中，许多任务、副本设计其实完全可以用可圈可点来形容——山雨欲来风满楼的压抑气氛，更为多样化的任务完成方式，无处不在的贴心副本传送器，若是在一两年前出现，也许会给人以更大的惊喜。但当这些改动在CATA中呈现于我们眼前时，许多人的反应却是“麻木”。是的，正是“麻木”，他们也会承认这些改动有多么优秀，但仅此而已，并不会成为让他们再次沉迷于其中的理由。对于他们来说，作为一款与中国玩家已经亲密接触了6年之久的网游，6年正是许多玩家从懵懵懂懂血气方刚的学生时代，过渡到踏上社会，开始肩负起养家糊口责任的人生转型期。对于这一部分人群来说，来自亲人、现实的压力已经无法允许他们向过往一样投入同样的经历在一款网络游戏中——不管这款网游有多么出色。而与之相对的是，应酬与恋爱或是婚姻家庭生活成为了他们的人生重心，而这在绝大多数时间都恰恰与游戏相对立。如果你稍微回想一下在最近几年，有多少类似“反魔兽联盟”、“游戏寡妇团”这样的组织出现，你就会明白这种对立有多严重。

没有多少人会认为虚幻的游戏世界能够和真实的现实世界相提并论，所以当我们从父母眼中的孩子变成社会中的一份子，那么也许我们会以一个更为冷静的角度去重新审视那个给予过我们美好回忆的网游，然后怀着一份温暖，目送它离开我们的生活。

有些事情真不能赖暴雪

2010年整个网游产业的财报，即使让那些手中攥着印钞机型产品的网游企业也倒抽一口冷气——昔日被认为是掘金场的网游业开始在连续几年强劲增长之后出现不可忽视的颓势，不少网游企业的财报出现了重大拐点，即使是人气网游也无法幸免遇难。似乎就在一夜之间，网游玩家开始攥紧了钱包。那些流失的玩家跑去了哪里？这时候社交网络给出了答案，与普通的网游相比，社交游戏虽然看起来规则简单，技术含金量不高，但也正是因为不需要去计算你的装备会给你多少加成，也不用去研究这个副本Boss的走位该是如何，它反而能够吸引最大数量的人群。至此，整个游戏业界似乎完成了一次漫长而又沉重的循环——从互联网被发明开始，社交就是互联网的主题之一，而在兜兜转转了半天，游戏也终于化繁从简，给自己冠上了“社交”这个夫姓。

而这对于像《魔兽世界》这样的网游来说，真不是什么好消息。

可以说，这并不是一个游戏的问题，而是整个行业无可规避的尴尬。2011年，迄今为止鲜有网游敢像过去一样号称自己又突破了在线人数纪录，甚至就连《梦幻西游》这种网游，在目前今年只创下了230万同时在线的最高人数，而在去年，则是260万，几乎同一时间段，相同的活动，短短一年，参与人数就下滑了11%左右！而此时《魔兽世界》在好不容易爬过代理门、停服门等风风雨雨之后，刚喘了一口大气，却又遭遇了更新门，在这种大潮之下，所受到冲击更是可想而知。暴雪只是一个一个游戏公司而已，想要让他来充当整个行业的救世主，逆势而行，显然这并不现实。

不管对于暴雪还是网易，《魔兽世界》人气的流失都不是他们所想见到的，如果可以，任何人都希望将其紧攥于手中。然而新玩家的不足以及老玩家的不断流失让这一款经典网游就如同在手中紧攥着一把沙子一样无力——虽然它用尽了各种方式去挽留和追回，但它们总会找到一个指缝从中流泻而出。对于暴雪和网易来说，也许当务之急正是要在这些沙子流完之前，为自己重新找到一片沙漠，或者将那些沙子，变成更容易抓住的物品。





（左上图）在经历了WLK的疯狂之后，在CATA中，玩家对于冲级的热情明显降低
（下左图）映像大厅，这应该是暴雪对于增强副本难度的一次试水
（右上图）虽然黑龙一家有不俗的人气，但这并不能阻止魔兽人气的流失
（下中图）几乎是同期，梦幻西游的人气也出现了下滑
（下右图）魔兽历史上因为剧情与掉落而最悲情的Boss之一








暴雪许诺将对拍卖行功能进行合理的限制，避免它对市场和游戏平衡有太大的影响力。他们坦陈自己的目的是为了建立一个有保障的低风险市场，自己在其中起到担保和保护的作用。所有的转账都由暴雪来担保，为的是提供一个安全而且可靠的交易环境，并且暴雪自身不会出售任何装备……

PC

暗黑破坏神Ⅲ

■Diablo Ⅲ■动作角色扮演■Blizzard Entertainment■Blizzard Entertainment■未定■策划 本刊编辑部



试玩中你面临的最终挑战是骷髅王，战斗并不难，在雇佣兵的帮助下你非常轻松地就可以解决他

不少读者朋友们可能已经注意到，进入8月份以来，有关《暗黑破坏神Ⅲ》的各种新闻井喷式地爆发

原因就在于：参加暴雪各种游戏内测的玩家，通常会被要求签署一份NDA协议（即Non-Disclosure Agreement，禁止泄密协议），目的是在一定时间内通过法律约束对他们所看到的内容保密，很多国外游戏的Beta邀请测试通常都会受到NDA协议约束——D3自然不能免俗。于7月26日开始的D3世界媒体邀请测试中加入了该协议，前往暴雪的记者和访客以及其他游戏公司的相关人员，通常会在进门前被要求签署类似文档，持续时间到北京时间8月2日下午3点。这之后，随着保密协议的失效，攒了一肚子话的各路大神们自然争先恐后地要过一把“舅舅”瘾。

Part1

■本刊特约记者 ROLL

时值此际，被吊了一年胃口的玩家们自然是欣喜不已，深迷其中的好友们也互相打探交流。当然，D3尚在测试阶段，当前所见未必即日后所得，这点还请读者朋友们留神。而我忽然想起2001年在高中教室堡垒般的书堆后翻看某期《大众软件》的情景，翻到“前线地带”这页时首次见到了《魔兽世界》的介绍，“游戏的地图功能很强大，还有类似于‘暗黑’那样的即时道具生成系统，不知地图和迷宫的生成是不是也是即时的”云云，“拥有房屋系统”云云，“会大量借鉴FPS的特点”云云，当下便是默喊一声“劲！且待洒家细细研读，他日大杀四方”。当下摩拳擦掌，盯紧“大软”关注了数年有余，大小新闻从不错过，彼时彼景，正仿佛当下这般——WoW测试后变化之大又有谁能事先想到呢？日后又出了错选圣骑士，落魄如败犬般扫地加血直到TBC这种事，你以为今后我会到处乱说吗！

但暴雪一切尽在掌握，近日在官方网站上玩起了“此地无银三百两”的招数。在活动页面下面，暴雪留了一段话：“As a side note, any rumors you may have heard about a gate to Diablo’s Burning Hells opening in Cologne are completely unfounded. Seriously, nothing is happening at Rudolfplatz from the evening of August 16 — especially nothing to do with demonic invasions.”意为：“顺带说一下，任何你听到关于暗黑破坏神的炼狱之门将在科隆开启都是没有根据的。说真的，8月16日的晚上，科隆展馆啥事都不会发生——尤其没有和恶魔入侵相关的事。”联想起去年科隆展上暴雪突击发布了工匠视频，这个说法是无论如何不能被相信了。

与此同时，在官方论坛及官方Twitter上，暴雪的工作人员最近活动频繁，先有员工和玩家大谈特谈游戏机制问题，后有公告宣布D3硬件要求很低，一切迹象表明，暴雪想告诉读者：面包会有的，说好第三季度测试也会有的（来自科隆游戏展的消息是，D3首席设计师Jay Wilson在展会现场宣布，Beta测试将从9月份开始——编者注）。暴雪说一切都好，至于你们信不信，反正我是不信，因为最近的确有些让玩家不太放心的消息。

首先，D3是基于“客户端—服务器”构架的游戏，它和网游一样只能在线玩，虽然联网可以使用匹配系统，会自动帮助你寻找有同样任务的玩家，但D3需要持续的网络连接才能进行游戏，哪怕是单人任

- BLIZZARD QUIZ
  - **Date:** several times each day
  - **Description:** Show your knowledge of all the Blizzard franchises and win fantastic prizes!

  Sponsored by: JINX, Panini, Razer and SteelSeries.

As a side note, any rumors you may have heard about a gate to Diablo's Burning Hells opening in Cologne are completely unfounded. Seriously, nothing is happening at Rudolfplatz from the evening of August 16 — especially nothing to do with demonic invasions.

暴雪官方告示图



7月26日，暴雪向全球媒体敞开了怀抱



神情专注的试玩现场



法师和她的圣殿骑士随从

务亦需如此，这点就让玩家有些不高兴。

其次，从目前来看，D3中的PvE将是主流，占游戏内容的99.9%，PvP只作为娱乐性的补充；人物等级上限为60级，从原来“暗黑2”的99级下调。相当一部分寄希望于PvP系统的玩家，将不得不花费大量时间投入重复的PvE活动中。而“暗黑”系列的特色系统之一：加点和技能树，有可能固定化而不能由玩家自定义。

最后也是最让人沮丧的消息，暴雪官方对媒体明确表示中国大陆地区的D3不会与世界同步。过了这些年，他们终于连场面话都懒得说了——但早早有这样的消息传来，总比让大家都在那瞎猜要强得多。

好吧，有些扯远了。自打去年暴雪嘉年华后中旬刊一直没有对D3进行系统的报道，我们首先把最近半年的新闻旧闻分类打包，梳理一遍。

我，追随者

追随者（Followers）系统由暴雪韩国官方网站首先披露。这一系统类似“暗黑2”中的雇佣兵系统，不知道大家还记得不记得“暗黑2”中的弓箭手雇佣兵哈娜。他们都有自己的特殊技能，也可以穿戴装备。在D3中，追随者系统比佣兵系统更加复杂和完善，暴雪有意将追随者塑造成玩家的冒险伙伴而非仆人，他们的角色外观更加丰满，会随着装备而明显地改变。目前公布了3种追随者：女巫、恶棍和圣殿骑士。每种追随者不但有独特的玩法、一套独有技能，还有自己的特性和故事。同玩家的角色一样，追随者在升级后，玩家可以配置他们的技能。同样他们的装备栏也比较另类，可以装备武器、项链和两个戒指。追随者的装备槽位是随追随者的等级提升而开启的。在暴雪发布的视频中，被展示的追随者皆为20或21级，装备槽为武器（主/副手）、护身符、戒指×2，同时还有一个25级的装备槽未解锁。追随者技能共有4层，每层3个技能。技能层分布在5、10、15、20的等级上。每层可以选择数个技能中的一个使用。

女巫（Enchantress）

咬文嚼字的说的话，此女巫并非“暗黑2”中的女巫（Sorceress），不过从意思来说两者一致。她也是一名法系追随者，会在远距离施放法术战斗。从职业搭配的角度来说，看起来她应该会是近战系职业的好帮手。

恶棍（The Scoundrel）

恶棍是远程物理输出追随者，他们可以使用弓或弩。恶棍会远离战场，从远处狙杀目标，由于技能相对多样化，对各种职业都有较好的辅助作用。

圣殿骑士（The Templar）

圣殿骑士是近战型追随者，技能方面偏向于给团队提供保护和增益。他会在战斗的最前线吸引火力，如果你是远程职业或脆弱的近身职业，那圣殿武士将是一个非常不错的肉盾。

“我的护球像亨利”

在暴雪嘉年华的专题中，本刊曾介绍过新职业“Demon Hunter”，随着D3测试临近，游戏的汉化也在紧锣密鼓的进行中。不久前，暴雪公布了Demon Hunter的中文译名——猎魔人，由于《魔兽争霸Ⅲ》以及《魔兽世界》中将Demon Hunter翻译为”恶魔猎手“已经深入人心，官方此举竟在玩家中掀起一阵轩然大波，大批玩家在微博及论坛疾呼，要求官方翻译从善如流。

暴雪中国公司非常重视玩家的反馈，随即在官方微博进行了官方解释，虽有刻


野蛮人的怒气能量球


官方微博解释猎魔人翻译问题


寻找朋友界面上也会显示出对方的战旗



战旗系统：1.主菜单，2.单人战役，3.多人对战，4.参加过多场对战的老兵，5.成就点数，6.完成噩梦难度，7.资深玩家，8.快速加入：有3位玩家正在寻找队友，9.角色：39级武僧，10.邀请

意把D3和“魔兽”系列划清界线的嫌疑，但也不失合情合理。这不由得想起昔日《魔兽争霸Ⅲ》汉化时，Ediart把恶魔猎手Illidan翻译成“尤迪安”，他曾自称是翻译时昏昏沉沉，以至混淆读音所致。但待到《魔兽世界》更新至《燃烧的远征》时，Ediart将Illidan依读音纠正为“伊利丹”时，也是引得抗议连连。

“米高佐敦”并不比“乔丹”略逊一筹，“阿仙奴”倒也未必比“阿森纳”信达雅。玩家执着于此节，实则无关翻译本身，出于个人习惯和偏爱更多些。只要不违背其意，“猎魔人”也没辱没它的威名。其实，只要游戏能尽早世界同步，就算翻译成“狄孟杭特”也认了。

来尝尝酒家的原力吧！

“暗黑”作为ARPG的开山之作，很多体系为其他作品借鉴，以球体表示生命/法力值就是其中一项。在新作D3中，众多职业不再和过去两款作品中的英雄那样全部依赖法力值，而是有了特色能量源。

《暗黑破坏神》一代和二代的法力球基本一致。D3中的一个重要改变就是每个角色都有不同的能量源，能量源是指类似”暗黑2“中法力（Mana）那样的属性，为角色的技能使用提供能量支持。野蛮人使用怒气系统，武僧使用精神力系统，巫医依旧使用法力值，法师使用奥术能量。恶魔猎手在2010年暴雪嘉年华演示时使用的是法力，但暴雪员工在今年5月12日的论坛蓝贴中提到，恶魔猎手将使用双能量源系统：戒律和仇恨。

在前两款作品中，法力是对每个职业都简单有效的加成。因为D3里的能量源类型较多，所以能量源奖励机制也很复杂。对某些职业只要简单地加上限就好了，而对某些职业则影响着恢复比例或消耗比例。但在D3里只有野蛮人会使用怒气，只有武僧使用精力等，这使得属性奖励有相当大的变量，开发小组无法单纯使用一种全局范围的“+能量源”属性来修正设定，需要具体到每个职业。

能量源可以通过多种方式被动生产，根据技能扩展，同时不同的技能又“消耗”着不同量的能量源，并约束着角色使用技能的能力。这可能会对装备选择和技能使用造成一定影响，但相信在各种游戏中浸淫的达人早就适应这种模式很久了。

不同职业的能量系统不太相同，比如野蛮人在受到伤害或造成伤害时都能得到怒气击技能，但当角色脱离战斗后，怒气会逐渐消失。值得一提的是，野蛮人的能量系统经过了多次修改，从2008年开始，3年里每年野蛮人的能量球设定就要更改一次。而武僧使用精力，精力通过一系列的连招打击敌人时获得，并通过其它攻击或防御技能得到扩展。精力系统促成了最强大的近战攻击连击，且几乎可以持续战斗。前面提到，猎魔人有两种资源——仇恨和戒律。它使用仇恨施放攻击法术，仇恨的恢复速度很快；戒律用于防御技能，恢复速度较慢。其他职业的能量源也各有特点，具体特点还有待更多的测试。

两个新系统

在7月底的世界媒体测试上，暴雪公布了之前从未透露的两个特色系统。

第一个特色系统是战旗。战旗将用于直观地显示玩家的战绩与成就，不同战绩玩家的战旗将获得不同的纹饰，有点类似于曾经的《魔兽争霸Ⅲ》战网，通过提升战绩可以解锁不同的头像。

在战旗截图中可以看到，角色身边有一面旗帜，旗帜上的每个元素都有独特意


屏摄：D3的登录界面


角色登录界面，边上还有个幽灵的影子



“你死了。”而且损失惨重哟



进行现金交易的拍卖行，WoW玩家再熟悉不过的格局，但标价用的是美元

义：旗帜顶部的宝珠，代表玩家参与过多场战斗；旗帜两边看似装饰物的丝带，代表玩家获得的成就点数；旗帜上的图案，代表玩家已经完成了噩梦难度的游戏；旗帜的底座是一堆骷髅，代表玩家选择（或曾选择？）在死亡模式下进行游戏。

比起有趣但新意不足的战旗系统，第二个创新系统确实在媒体圈里引起了轩然大波：暴雪将推出拍卖行系统，不仅包含游戏金币拍卖行，还有使用真实货币的现金拍卖行。众多媒体在7月底就已获知了这个消息，虽然在暴雪的NDA协议限制下无法透露细节，但是他们均声称将在NDA结束后宣布暴雪的爆炸性消息，吊足了玩家胃口。等到NDA协议到期的日子，各大媒体爆出消息，果真是震惊四座，玩家媒体争论不休，这其中闹得满城风雨的关键，便是暴雪不但支持游戏金币交易，更是支持现金买卖，暴雪将对其进行抽成。

暴雪公布了将会有两个拍卖行，均可通过战网界面访问。其中一个是使用游戏内的金币作为货币的拍卖行（运作原理和《魔兽世界》的拍卖行同出一辙），另外一个是现金拍卖行，使用美元、欧元或任何你所在国家和地区的流通货币。

在金币拍卖行中，只有游戏中得到的金币才能够购买物品；而对现金拍卖行来说，玩家可以通过战网注册支付方式进行购买。同其它流行的在线购买服务相似，玩家可以选择在其战网账号进行充值，当玩家在现金拍卖行进行采购时，战网账号的余额将会被扣除。需要注意的是，此支付过程可能因地区而异。

作为一项高级游戏设定，玩家可选择对其战网账号添加已经认可的第三方支付服务。一旦玩家进行此项操作，在现金拍卖行中因出售物品所获的收入将被存入此第三方支付账号中。“提取现金”这一操作也将在此第三方支付服务中完成。暴雪和相关第三方支付平台将收取一定量的用于此项操作的手续费。

一般来说，购买装备后的钱会送到出售者的电子账户里（如果你是用金币拍卖行就直接送进钱袋），但你也可以绑定你的账号以便直接将钱打入你的信用卡/银行卡里。这将会再额外收取一笔手续费，由第三方公司进行转账用。暴雪目前正在和几家公司磋商以选定合适的伙伴来维持这个服务，所以目前尚不知晓这个服务最终将由谁负责。但无论如何，在D3中卖装备赚钱是完全可行的。唯一的问题是，你不能将电子账户里的钱返还成现金。也就是说，如果你没有选择关联信用卡/银行卡，将拍卖所得变成存款，那么这些钱将累计进你的电子账户里，且无法再被取出。但电子账户的货币除了可以在D3里进行买卖外，还可以用来从暴雪商城里购买其它物品，如购买数字下载版游戏和《魔兽世界》的月费（以上是指美服的情况）。

暴雪表示，推出这个系统的宗旨是为了方便玩家进行交易，所以每个玩家都可以出售一定数量的商品而无需支付手续费。目前官方尚未透露最终的免费方案，但官方人士Bashiok暗示，很可能采取每周提供数个免费拍卖名额的方式——也就是说，每周总有那么几件商品你不用担心卖不出去还要支付手续费。

另外，在游戏发布之初，并非所有地区都能支持此项服务。由于不同地区间的特殊差异，最终拍卖行所能支持的第三方支付服务以及暴雪收取多少额度的提现手续费等信息，都将在今后的日子里陆续公布。而我们也知道，按照国内目前对虚拟交易的规定，实现现金交易还是有很大难度的。


暴雪为媒体安排了个很"暗黑"的就餐环境


开发组内的巨型模型



暴雪的"八卦"：首席设计师Jay Wilson小时候的照片


D3开发组内的东方风格休息室



血脸杀手与Jay Wilson的合影，他们手中的"兵马俑"是中国玩家送给开发组的礼物

Part 2

■本刊特约凯恩之角 血脸杀手（美国东湾报道）

7月底，我应邀前往美国暴雪总部，同全球媒体一起试玩了《暗黑破坏神Ⅲ》的测试版。这是关于D3测试的第一次公开活动，与之前的暴雪嘉年华等活动上的试玩不同，这次我们接触到的是真正的测试版本，没有任何难度修改。游戏带给了我们非凡的体验，我知道，属于"暗黑"的时代就要回来了！

当大家看到这篇文章时，D3的Beta测试应该已经开始了，你们可以通过各种渠道了解到这个测试版本的资料。在这篇文章里，除了我的一些试玩感受外，更多的是与大家探讨一下将要发生的那些改变，那些决定了这款游戏发展的新元素！

试玩感受

我们可以选择所有的5个职业，每个职业的设定都已经完成，我们终于见到了猎魔人神秘的双能量源系统。我就是先选择了猎魔人开始了这次测试的，这是一个在初期阶段需要利用移动和控制来应对复杂战斗的职业。减速，控制，攻击，你需要保持移动，非常类似"暗黑2"中的亚马逊，同时兼备了刺客的陷阱技能。

D3的初期难度非常低，而且引导性极佳，从你一进入游戏，就有非常明确的指示告诉你应该干什么。游戏的主任务线明确，每一步都会有相关NPC来指引你下面的道路，比如游戏开始后，我们会接到一个类似保卫村庄的任务，在来到这里后，你是没有其它可以继续前进的道路的，当杀掉一定的怪物完成任务后，会自动打开下一场景的通道。右上角的小地图会有闪光的位置，那就是你现在应该去的位置。

每次完成任务，你将获得物品、道具、经验值等等，这一点非常类似《魔兽世界》。在试玩版中，你可以获得用于分解材料的"纳法勒姆之盒"，用于直接出售物品的"乔石之釜"（开发组表示，这个物品的名称是向Stone of Jordan致敬），还有可以让你直接返回城镇的"召回之石"（好吧，无法理解的朋友可以直接想像一下WoW中的"驴石"）。这3个非常实用的功能可以大大提升你的游戏效率，你不会如"暗黑2"那样往返于城镇间进行各种琐碎的交易——开发组之前说过，那样的活动没有任何技术含量。

你会有一个很大的储藏箱，可以通过花费金币来不断地扩充，如果我没有记错的话，最终会有5×70的空间，这还不算什么，更让人惊喜的是你所有的角色可以共享这个箱子，所以你不必象"暗黑2"那样，自己倒个装备还要担心游戏消失或有人进来拿了就跑。

你可以通过任务得到追随者，就像"暗黑2"中的雇佣兵一样，他们在普通难度非常强力，因为他们没有死亡的概念，只会短暂地眩晕。同时你不用担心他们的级别，他们会始终同你保持一样的等级，并且会在游戏旅途上喋喋不休，大大增加了单人游戏的乐趣。我们已经知道，追随者可以装备物品，并有自己的技能，3种不同的追随者可以弥补每个职业的弱点。

画面、任务、难度和其它

游戏中出现了任务过场动画。在试玩中，当你进入李奥克国王的通道后，会看到一段凯恩老头逃跑的剧情，你帮助他解决掉眼前的麻烦后，就可以继续前往下一个场景。这是一个非常好的改变，使得游戏中的任务不再象以前那么无关紧要。

暴雪非常用心地在改变任务在游戏中的地位，除了常规的任务线外，你会经常碰到一些随机的小插曲，比如有个事件需要你坚持60秒钟，这期间会有大批的怪物向你涌来；还有就是在规定时间内，你需要跑出一个区域，否则你就会死亡，但有趣的是，在你周围都是各种宝箱，你是尽快离开这个地方？还是冒着生命危险去拿到更多的宝物？D3充满这样的选择乐趣。

试玩中你面临的最终挑战是骷髅王，战斗并不难，在雇佣兵的帮助下你非常轻松就可以解决他，然后迎来试玩结束的欢迎画面。如果要用一个词来形容下试玩的难度，那就是“脸滚键盘”。你可以在试玩中达到13级或更高，考虑到完成游戏的普通难度只需要24级左右，所以试玩更多的是让你体验游戏新的设置和画面感觉。

角色的技能和属性系统进行了革新，你不必操心如何加点，如何学习技能，一切都是自动的，随着你的级别不断提高，会按照一定规律提升你的属性点（类似WoW）。角色技能也会逐渐解锁，30级前你就会获得全部的技能。没有了技能等级和洗点的概念，你有6个位置来选择你需要使用的技能，且可以随时更换。这点改变很好，可以把注意力完全放在未来的战斗中，要考虑的是选择什么样的技能可以更好地应对战斗，而不是用一套技能来完成所有的游戏，“暗黑2”中的存点、加点、两种技能打天下的情况将不复存在。

游戏的画面感非常棒，你不会再担心失去那种“暗黑”的风格，游戏的氛围始终给人以压迫感，或者说有些阴森恐怖的感觉，到处都是尸体，十分血腥，我们熟悉的“暗黑”原作的感觉又回来了（好吧，暂时忘记和谐的烦恼）。你可以看到很多熟悉的面孔，铁匠、凯恩老头等等。

更多的细节我不再剧透了，留点未知元素，这样你们才会在试玩中得到惊喜。D3的革新还有很多，符文、打造、遭遇战、竞技场、装备染色以及那些未知的Boss，史诗般的剧情、宏伟的场景，等等等等，我无法在这么短的篇章内介绍完，也不想那么做。我只想说，从1997年我第一次接触“暗黑”到现在，每一次暴雪都没有让我失望，每一次的等待都是值得的。从2008年6月28日D3正式公布到今天，我3年多的等待是值得的。每个“暗黑”迷都会为D3感到骄傲，它将陪伴我们又一个10年！

Part3

关于这次试玩活动，我们该谈谈关于游戏系统的改变，这些改变充满争议，也看出暴雪的决心，他们不想做个新的“魔兽”，或者新的“暗黑2”，他们想给玩家们一个全新的体验，但最终的结果还是引起了很大的争议。在接受本刊约稿的作者中，他们的观点也产生了很大的分歧。

“暗黑3”网络化

■本刊特约凯恩之角 血脸杀手

你没看错，D3将不再支持离线游戏，你的所有游戏过程都需要网络支持——“暗黑”将彻底成为一款网络游戏，虽然每个游戏房间内只允许最多4个玩家。我无法预见这样的改变会带来什么样的后果，但我想这是一种顺应潮流的表现。想想“暗黑2”，真正吸引我们的不还是战网环境吗？有多少人是把大把的时间放在了单机离线游戏上呢？

虽然在前往美国之前，我已经知道暴雪会在此次活动中第一次公布战网和交易系统，但是当D3开发人员第一次说出拍卖行和现金交易时，我还是震惊了！这是一个我之前无论如何都没有预测到的结果。拍卖行的功能确实很强大，并且是我们所期待的改变，它的出现弥补了“暗黑2”交易系统的软肋。具体些比喻的话，功能上超过了现在WoW中的拍卖行。当然，这些只让我感到了兴奋，而让我震惊的是D3拍卖行将直接支持现金交易。

这个功能简单点描述就是当你把一件物品摆进拍卖市场时，你可以选择时用游戏币还是美元来定义价格，例如一把斧子你可以定为5美元的价格，如果有人拍下，那么这些真金白银将会直接进入你的帐号。怎么样，是不是很刺激？

暴雪一直以来都严厉打击现金交易，现在却做出如此大的改变，因此他们对此也给出了自己的解释：“现金交易其实一直存在于各个游戏中，与其让玩家进行不安全不规范的第三方交易，不如我们建立官方交易平台，来保证玩家的安全和利益。”

从我个人的观点来看，这种尝试未必是件坏事。一是从不同玩家群角度来看，这种交易将可以带给他们新的受益面。例如，休闲玩家如果打到一把不错的武器并卖了出去，那么也许就可以承担起他一定时期的游戏费用。而游戏时间较少的上班族，也可以通过现金拍卖来弥补游戏时间的不足，快速积累起物品，面对较高难度的游戏。二是从帐号安全性角度，一旦牵扯到现金交易，那么暴雪必然会更加注意帐号安全性，假如出现过多的帐号安全事件，将给这个新的系统造成严重的打击。从这个角度来说，这对玩家是件好事。让我们拭目以待，看看游戏发售后现金拍卖行的实际表现吧。

暴雪的底线

■广东 雪猹

尽管保持着一贯的低调和拖拉，暴雪还是公开了将在D3中采用的拍卖行系统，这个系统除了延续WoW拍卖行的功能外，增加了拍卖金币、角色等新的应用，而最大也是最重要的改动在于支持现金交易。

这无疑是个让暴雪玩家精神分裂的举措，因为曾经的暴雪以不惜冒着与玩家为敌的风险，旗帜鲜明地反对账号交易、反对金币交易、反对道具交易、反对……各种非官方认可的交易，而今天却毫不犹豫地撕破脸皮，为虚拟道具交易公开提供了官方渠道，理由竟然是“为了让游戏更加有趣”？！

你不能否认装备交易是客观存在的，因为玩家在游戏中打到的大部分装备是用不上的，与其拿到店铺里换点金币，不如卖给需要的玩家，在那个年代只要稍微肯花点时间研究一下游戏，再懂点如何操作eBay账户，你甚至可以靠倒卖“暗黑2”装备获得不菲的收入。但这种黑市交易存在着很大风险，交易不被官方承认，虽然看起来交易的渠道很安全，但对交易物品本身来说，玩家不具备足够的鉴别能力，如果遇到的是修改过的物品，那很有可能导致账号被BAN——这是一名暴雪玩家能受到的最严厉惩罚，当然，暴雪要BAN你的理由有很多，这只是其中一种。

对暴雪来说，这种做法似乎是合情合理的。既然是客观存在，而且玩家又乐此不疲，并且还要冒着被BAN账号的风险，那干脆我自己来做这个交易平台好了，更安全，更快捷，更增加游戏乐趣。似乎忘记了这曾经是自己极力反对甚至重拳打压过的交易行为，而且最让暴雪玩家不能接受的是，这种交易抽税的盈利模式，是

史玉柱在《征途2》中玩得不要了的盈利模式！为什么暴雪会拾人牙慧？为什么是中国网游的牙慧（马景涛：我不能接受！！！）？！

或许我们可以理解的是，D3是一款需要联网的单机游戏，暴雪为它附加了“永久在线”的Buff，即便游戏过程中没有一丝一毫和互联网相关的内容，我也必须保持永久在线，否则游戏是不会启动的，坚决不会。这不像“星际2”，玩家在购买了客户端后可以脱机进行单机任务，如果需要对战时再联网——这样的话即使还要再缴纳一些战网的费用也似乎是合情合理的（哪怕以前的暴雪游戏在战网对战时从没有收过费），但D3（至少目前）没有任何意图会向购买了客户端的玩家再收取一次费用，那么D3服务器的维护费用从哪里来？这大概也许是给交易抽税最好不过的借口。

别忘了，暴雪几乎是唯一一家有足够牛气去忽视任何玩家意见的公司（在另外一些方面，它至少看起来是很重视玩家意见的，这是何其矛盾），所以它可以试探玩家的底线。“星际2”强制绑定战网，但尚可离线单机，D3就开始必须在线游戏。今天可以开放官方交易平台，明天暴雪商城是否就可以出售霜之哀伤？你千万别怪我危言耸听，从这几年暴雪的举措来看，它有点超越玩家的底线了。

现实世界，不公平永远存在，不同的起跑线、跑道乃至终点。而游戏世界，相对却比较公平，因为从一定程度上来说，在游戏世界里大家的起跑点、跑道和终点是相同的，而且在这个同样有竞技性的游戏里，你没有那么多可以选择的捷径，就好比你在现实世界里再有钱也跑不过刘翔，在游戏世界里你再有钱也在“街霸”里打不过梅原大吾一样，想要在WoW里冲到85级你也得一级一级去练，想拿到橙杖你也得一遍一遍地刷，现实世界的金钱在这里似乎不是那么好使。

但如今，从一个曾用封号等严厉手段打击打金工作室和道具交易的暴雪，到一个开放官方交易平台并从中抽税的暴雪，你不难发现在所谓市场经济的影响下，一个理想主义者是如何被资本所压垮的。或许暴雪本身没有我们想像的那么干净，但至少在暴雪的游戏世界里，它曾恪守过的那些原则被我们视为净土，如今也要被自己所践踏了。

惊世之举，好心还是野心？

■本刊特约记者 ROLL

D3拍卖行的推出，最欢迎它的莫过于打金者。由于拍卖行是匿名的，所有玩家都会成为他们潜在的客户，你也很难知道卖给你东西的人是工作室还是玩家。

过去，在WoW等全球化网游中，这个群体被视为扰乱游戏秩序的非法获利者，他们的形象不断被妖魔化和夸大。在今年5月份，英国卫报还发表了一篇关于《中国部分监狱强迫犯人打网游盈利》的文章，文中引述了一位化名为“刘大力”的服刑犯人的话，讲述了所谓“中国某监狱强迫犯人从事网络游戏打钱”的故事。“刘大力”称，“300名囚犯被迫玩游戏，采用12小时换班制，如果不能完成每天的工作定额，劳教所会对其进行体罚”。这篇文章在国内外引起激烈反响，不少国内媒体予以质疑，例如福布斯中文网发表署名为“Bill Barol”的专栏文章，认为当中“有恶搞的成分”。

在日积月累的敌视和妖魔化下，身处外服的打金工作者往往成为众矢之的，遭到驱逐、处罚，甚至殃及无辜——我曾在WoW美服玩过很短暂的一段时间，由于IP地址来自于中国，在某次周末采集矿石练商业技能的过程中遭到封号。

多年以来，暴雪一直是反对虚拟物品现金交易的先锋。2007年欧服玩家Shaks从希尔瓦娜斯（Sylvanas）服务器的Method公会成员Zeuzo手中买了一个拥有顶级武器“埃辛诺斯双刃”的盗贼号，花费7000欧元之巨。暴雪得知后将其帐号彻底冻结，7000欧元付诸东流，原因很简单，暴雪在游戏条款中规定，所有虚拟数据均归暴雪所有，禁止以任何虚拟物品进行现金交易。此事闹得沸沸扬扬，但暴雪宁愿对簿公堂也不肯违背原则，大家虽觉得暴雪过于严厉，但也佩服其致力于维护游戏公平的态度。

然则，在WoW数年的运营过程中，线下交易不但在中国大陆地区存在，在港澳台等非暴雪直营地区也无法禁绝，在欧美等地也有愈演愈烈的趋势，依附于日益发达的众多电子商务平台，甚至发展壮大到各种项目无所不包的程度：小到收上数元代客冲技能，大到花数十万之资购买服务器首杀，俨然已经无孔不入，当真是利之所在，众之所趋，也相信有不少读者也有所耳闻。期间种种前因后果，如要细细讲来，恐怕要花去整篇专题的篇幅，这里不再赘述。尽管暴雪多方堵截，金钱交易却遍地开花，也正合了昔人《六韬》中“天下熙熙，皆为利来；天下攘攘，皆为利往”的感慨。

暴雪此刻宣布加入现金拍卖行的消息，不啻于向金钱交易俯首认输。虽然暴雪官方多次在媒体采访中表示，这个举措是为了规范已无法制止的金钱交易，并为玩家提供方便。暴雪将为玩家提供一定次数的现金拍卖行免费服务，但超出的次数暴雪将从中收取抽成。

此举措的支持者则担心暴雪虽是出于好意，但一着不慎可能惹上一身骚；而反对者猜测暴雪是否所谋者甚大，意在以自己近年来苦心经营的战网吃下虚拟市场这块大蛋糕，把这松散的五岳剑派收归自己门下，号令一方。

事件影响之大，连《华尔街日报》这样级别的媒体也参与其中。在该报对暴雪高层的专访中，满怀疑虑地问道：“（你们）在游戏中史无前例地加入了现金拍卖行，允许玩家在失去耐心时加快自己的脚步。有没有想过这款游戏（在加入了该系统后）会以意想不到的方式发展？”

暴雪副总裁兼设计师Rob Pardo回答道：“我们不想让玩家必须找打金公司来买物品和金币才能在游戏中变得高级。游戏中存在这种（现金与虚拟物品的）交易已经不是一天两天了。我们设计的系统是否交易取决于玩家自己，这是一个玩家为主导的经济系统。这完全不是我们设计D3的想法。考虑到我们并没有人在前面做过同样的事情，所以很难准确预料将会发生什么。（但如果）我们确实错了，我们并不害怕进行纠正。”

暴雪许诺将对拍卖行功能进行合理的限制，避免它对市场和游戏平衡有太大的影响力，而且所有转账都由暴雪来担保，暴雪也自身不会出售任何装备。

但从来没有哪家公司试过这样的做法，所以也没人可以保证结果，不知道蝴蝶的这次振翅将会产生什么结果。最好的预期是所有的交易都会通过战网进行，并产生一个稳定的贸易体制，无论是想花钱买高端的玩家还是不想花钱的玩家，都可以从中获得净利。暂且让我们抱着期望，看看这个众所瞩目的系统，在接下来的测试中会不会辜负大家的期望。P

PC/PS3/X360

死亡岛

■Dead Island■动作■Techland■Deep Silver■2011年9月6日■北京 Merlin

这里是天堂，这里是地狱，这里是死亡岛


真是好神往的人间天堂！


冼梅，很能打的女杰哟！


Logan本以为可以在这里买醉寻欢

风景如画的Baoni小岛是南太平洋上的明珠，度假的天堂，每天都有世界各地的游客纷至沓来

然而安逸的生活被一次飞机坠毁事件打破。一对来到岛上度蜜月的新婚夫妇因为意外的坠机事件失散了，焦急的丈夫急于找到失踪的妻子，不料却碰上了大规模僵尸病毒爆发事件。一个有趣的故事就这样展开了……在熙熙攘攘的人流中，有4个人你应该特别留意，他们将要联合上演另一出“死剩4个人”的求生戏码，从他们每个人的故事片段里，你能够最终了解到可怕僵尸事件的最后真相……

冼梅（Xian Mei），我们早就熟悉的女主角，是岛上的豪华五星级酒店——皇家棕榈度假村（Royal Palms Resort）的服务生。这座由127座热带民居链接而成的庞大建筑群位于群山环抱的海湾里，背山面海，简直是来到Baoni岛上的游客住宿的首选（你在《死亡岛》预告片里见到的幸福一家人就在此惨遭毒手）。从小在中国生活的冼梅，长大后渴望了解不同的文化，与西方世界迥异的热带天堂无疑很有吸引力。

这天，冼梅迎来了一个倒霉的住客——成天酒瓶子不离手的醉鬼Logan。Logan曾是一名优秀的橄榄球手，天王巨星一般的未来似乎正向他招手。然而在一次鲁莽的街头赛车中他遭遇严重车祸，不仅导致了乘客的死亡，还摔伤了自己的膝盖，不得不结束自己的职业生涯。陷入绝望和痛苦的前球星很快沉湎于酒精，但他知道这不是长久之计，于是期望这趟从美国到Baoni岛的旅行中，海洋、沙滩和美女能够带走他的坏运气。如果他知道自己在抵达小岛的当晚就要赶上席卷全岛的僵尸袭击事件，那就该后悔放弃去维加斯转一圈了。

但Logan并不比Sam B更走背字。Sam B曾是个名噪一时的说唱歌手，现在的日子也不怎么好过，虽然看上去自信和充满活力，但也有一长串不为人知的黑历史，吸毒、酗酒和欺骗，哪个都没有少。如今Sam B算是稳定了下来，每个晚上他都在度假村的Party上表演他最有名的歌曲“Who do You Voodoo”。

Sam B的听众里有一位非洲裔的女士，这就是Purna。Purna曾是悉尼警察


黑大叔的脚力很足哟！


不想让他们靠近，那就狠狠来一脚吧！


只要会开车，就可以碾压一切


相比“业余选手”们，Puma无疑是个枪械专家

局最干练的女警，因为知法犯法，杀死了一个劣迹斑斑却得不到惩罚的富家子弟，不得不辞去公职，转而为私人当起保镖。

两个酒鬼、两个非白种人女性，Techland设计了这样一个组合开始“Left 4 Dead”

制作组没有明确提到如何在4个主角间切换游戏，从目前发布的视频看，至少在游戏的最初阶段，就可以选择扮演不同的主角进行不同的故事线，每个人的登场地点和任务各有不同，角色的切换很可能是根据剧情决定的，而不会像《求生之路》中那样，走到哪里都是4个人一起跑龙套。在目前官方公布的资料中，我们大概得知了一些主角在游戏开始的状况，比如Logan。酩酊大醉的Logan回到自己房间睡到天亮，当他醒来的时候已经和幸存者一起被僵尸群包围在度假屋当中，在这里他见到了冼梅，她正在帮助一个被僵尸咬伤的住客，显然没意识到这位奄奄一息的顾客可能很快就会对她发起袭击。

冼梅的初期任务又有所不同，在一段超长游戏视频里，她开车来到一幢度假村外的救护中心，解救了度假村的救生员John Sinamoi，Sinamoi给她的任务大多是调查和救人。在过场剧情之后，呈现给我们的是标准的FPS或GTA式的任务机制：由剧情驱动，任务之间有流畅的电影化过场动画连接；每个任务都有明确的名称和目标，任务点直接标注在右下角的小地图，地图上还自动指引出前去目标点的路线；场景里可以互动的物品都用图标或高亮效果标出，便于玩家寻找；游戏里的任务点大多都有独特的场景设计，能让你的探险路上一直保持新鲜感，而不像《正当防卫》（Just Cause 2）那样，丢给你一个庞大而风景类似的地图任意游荡。

此外，游戏里提供大量的载具供玩家快速移动。Baoni岛上遍布公路，路旁歪七竖八停着很多没人要的轿车或皮卡。随便开走一辆就能沿着路网游历全岛，沿途还可碾压一切敢于孤身犯险的无脑生物。

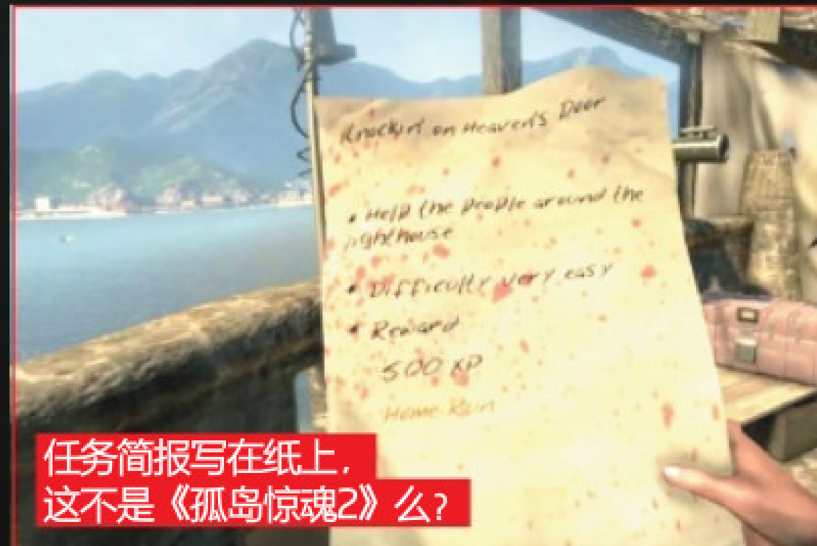
当然，顺利完成任务的前提还是找到趁手的武器。这一点不用我们担心，Sinamoi首先会让冼梅去找他的朋友Dominic谈谈，Dominic身边就有工作台，可以修理、升级以及像《丧尸围城》中那样，用废旧材料创造出“新式武器”。一番捣鼓后，冼梅得到了一根用钉子和



工作台界面，在这里可以制造武器



这是个“安全屋”，里面有NPC和任务



任务简报写在纸上，这不是《孤岛惊魂2》么？



PSN用户可以在PlayStation Home里提前体验《死亡岛》小游戏


僵尸们的后援是个危险的“自杀者”


当你先举左手瞄准，再用右手掷出武器时，杀伤力要更大一些


你会越来越觉得，这里的人类还有活下去的希望……

棒球棒合成出来的“狼牙棒”（Naild Craft。呃，这也可以抄袭……）。每样造好的武器有伤害（Damage）、力道（Force）、耐久（Durability）、利手（Handness）4个属性，从中可以直观了解组合出的奇模怪样的杀器是否好使，此外，武器对人物等级也有限制，为的是防止那些钱多的玩家提前造出逆天级别的终极武器——有点儿RPG的意思了吧。

从Techland公布的基本武器列表来看，当中包罗万象，有普通工具（如船桨），有冷兵器，也有许多枪械（想必子弹很难寻觅），以及爆炸物（如燃烧瓶）等，算是应有尽有了。加上玩家自己的创意组合，能够创造出一个十分庞大的武器库。在战斗中，冼梅可以同时装备两把以上的武器，包括远程武器——如果不想近身，从远处嗖嗖扔飞镖也是允许的。

在战斗方式上，视频中的确体现出了制作组声称的“肉搏”特色。对待同样的敌人，你可以远程打枪，也可以近身用大刀、狼牙棒攻击，更可以在僵尸与你零距离时拳打脚踢干翻他们。同一种武器也有两种攻击方式——近距离时是普通的劈砍，远距离时可以精确瞄准后将手里的武器掷出去，运气好的话可以直接爆头。不管你手里拿的是什么东西，你都可以扔出去，而且只要没损坏就还可以再捡回来。

不同的攻击方式造成的伤害不同，杀敌后获得的经验值也不同——是的，每杀死一个敌人，你都会得到用于升级的经验值（甚至可以捡尸体）——至于敌人是被一顿乱砍致死，还是被精确爆头毙命，得到的回报可不太相同。而且特别需要注意的是，不管你在冲刺跑还是攻击敌人，屏幕上都有一个蓝色的耐力槽作为指示。无论你跑步还是挥砍武器都会消耗耐力，也就是说，你必须选择恰当时机进行攻击，而不能无脑地乱砍一通，将耐力耗光，这就让战斗系统变得更有技巧性。

在游戏初期，你碰到的大多是普通僵尸——就像其它游戏里的同行们一样，行动缓慢，只会直线移动

即使被他们的攻击打中，你也可以慢悠悠从地上爬起来，抖擞精神再来应战。随着任务进行，等级更高的敌人出现了。

“撞击者”（The Ram）是预告片里多次出现的大块头，他全身都有坚固的金属甲壳包裹，双手绑缚在胸前不能活动，但力气十足，一旦被他的冲刺撞倒，很难有再次起身的机会。

“自杀者”（The Suicider）有点类似《求生之路》里的Bomber，区别在于当你靠近它时会听到被寄生体求救的呼喊声，在你疑惑、犹豫之际它已经发动了“自杀性袭击”。

“屠杀者”（The Butcher）给你的初始印象是个肢体不全的人形怪物，手臂缺失，连肋骨都露在外面，但它行动迅速，常常群体出现，尖叫着冲来，用残臂上露出的骨头将你戳穿。

“溺毙者”（The Drowner）是一种浑身浮肿且长着一双红眼的僵尸怪物，是由那些溺死在水中的人类变成的。溺毙者行动并不快，绝招是只要靠近就会从嘴里倾泻出大量的呕吐物，直接伤害玩家并模糊你的视线。是的，我们又想到《求生之路》了……

总之，随着任务进行，你会发现岛上还有很多活下来的NPC，他们是你的救援目标，也会给你新的任务。你会越来越觉得，虽然前路艰险，但这里的人类还有活下去的希望…… P

PC/PS3/X360

战锤40000——星际陆战队

■Warhammer 40000: Space Marine■动作■Relic■THQ■2011年9月6日■上海死星战将


左极限战士毁灭中，右黑暗圣堂突击兵，貌似中间的那位黄甲的战术兵是帝国之拳……


混沌星际陆战队阵营


帝国星际陆战队阵营

"战争黎明"系列的开发商Relic搞出的这款动作/射击游戏是近期颇受瞩目的作品之一

游戏中玩家将扮演"战锤40000"宇宙里最具人气的精锐派别星际陆战队，同其它几大种族与势力展开豪快刺激的厮杀。在充分爆料单人部分调动起玩家的胃口后，官方又披露了多人模式的细节。

水雷厂共为玩家准备了两种多人对战模式，它们均基于8对8的小队对抗："歼灭"，即传统的团队死亡竞赛；"地盘争霸战"，即占点刷分。每种模式的正式开局前，玩家所在的小队首先得从帝国、混沌这两大星际陆战队阵营中选定一个（其实两者间的差异仅体现于兵种的命名和所穿戴盔甲的外观上），然后再由玩家酌情依个人风格和喜好决定成为战术兵（Tactical Marine）、突击兵（Assault Marine，对应混沌的是猛禽，即Raptor）及毁灭者（Devastator Marine，对应混沌的是破坏者，即Havoc）。

三大兵种有截然不同的特色：战术兵的各项特性与能力平均，可使用几乎所有的主战枪械，如爆弹枪（Bolter，星际陆战队的通配武器，发射微型火箭弹，下同），以及部分近战/远程重武器；突击兵装备有喷气背包，拥有最强的机动力（尤为值得一提的是，使用喷气背包在着陆时还能借助气浪震飞周遭的敌人，想起了《战争黎明Ⅱ》没？），而他以链锯刀（Chainsword）、雷神锤（Thuner Hammer）、能量斧（Force Axe）为主的默认武器配备，决定了其首屈一指的近战伤害输出，但需注意突击兵的护甲也是三者中最弱的；毁灭者能使用大威力的远程武器，如重型爆弹枪（Heavy Bolter，单兵重机枪版爆弹枪，有连射过热限制）或激光狙击步枪，堪称是移动机枪塔般的存在，不够灵活是他主要的弱点。

借由杀敌等方式，玩家会不断获取经验点数来提升级别，进而解锁角色可携带的新武器及特性（Perk）；或是提升角色可携带手雷的数目上限；亦可赐予玩家查看敌人当前状态的能力；甚至装备上一个传送器，令玩家化身"移动重生点"。

《星际陆战队》的一大卖点是强大到BT的内置人物外型自定义系统，当然，Relic也为铁杆粉丝准备了丰富的"官方涂装"。



帝皇之子涂装，左边是预定游戏才能获得的特殊版涂装哟！



混沌突击兵定制界面



战术兵的定制界面

3DS/PC/PS2/PS3/PSP/Wii/X360

职业进化足球2012

■Pro Evolution Soccer 2012■体育■Winning Eleven Production■Konami■2011年9月29日■北京 Merlin

PES2012的各方面看起来都很不错，不愧是PES2011“最大的补丁”


主界面看起来和前作几乎相同，只是改成了动态背景


选队界面，六边形再次被抛弃，改为直接列出所选球队的评级


入场画面，只是换了一个视角而已

生活里总是充满黑色幽默，当你对什么东西变得失望、绝望，以至于没什么指望时，心理的底限开始下调了

那么等着你的也许就是一点意外惊喜。从各方面的反馈来看，也许《职业进化足球2012》就是这样——每年都从制作人毫无新意的访谈开始，到发售之后又总是有些不太如意的地方，但今年有些不同。许多试玩了游戏的人都毫不客气地说，PES2012的各方面看起来都很不错，不愧是PES2011“最大的补丁”。

6月份，当著名的Winning Eleven Next-Gen Blog（WENB）网站独家爆料PES2012试玩版时，他们先罗列出了一串PES2011的不尽如人意之处，这些缺点只要是系列的忠实粉丝都能感受得到，无非是AI上的明显漏洞（如传球之后无人主动接应）、平衡性（如后卫速度赛梅西）等老问题，文章甚至毫不客气地指出了防守上最大的Bug：直塞球可以轻易地打穿后防线，而那些被矫枉过正的后卫们就像害怕被炸飞一样自动躲着皮球。

但正如WENB后来说的那样，“现在是PES2012啦”。如果你看到国外媒体的试玩报告还有些怀疑，那么看到科隆游戏展（Gamescom）的试玩视频后，应该可以打消担心的念头了。横在PES2011身前最大的Bug——AI，现在看起来的确有模有样了。明显的变化就是队友的接应意识比以前好，球员对身边发生的一切都有积极的反应，自动跑位、进行补位、支援和接应。试玩版中没有看到前作那些明显存在失误的AI表现——国外媒体专门举了一个“巴德施图贝尔追不上C罗”的例子，描述新作的调整更接近现实。

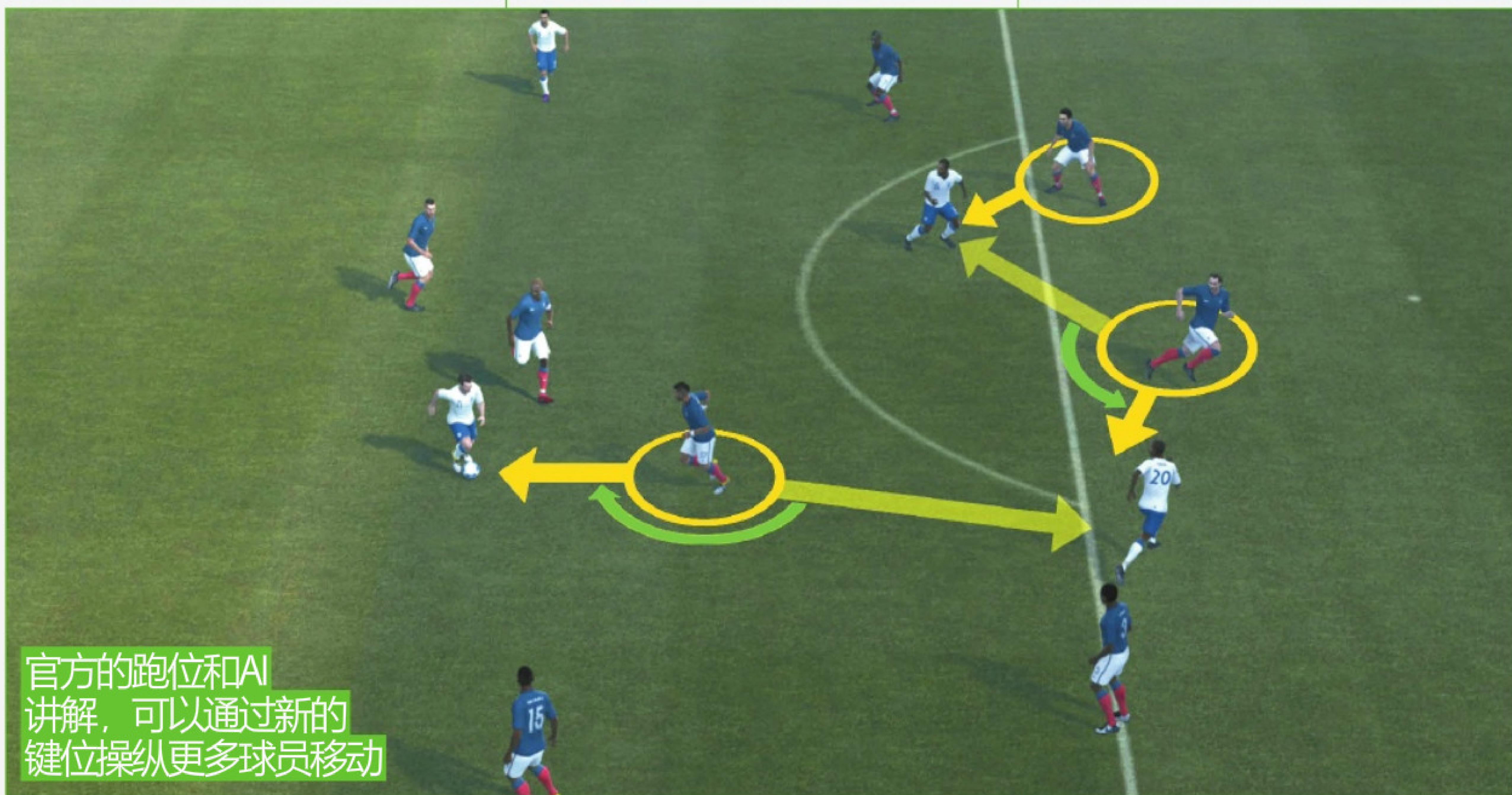
由于前作的防守AI过于低下，今年开发团队可以说大幅调整了防守的方法，随之改变的是手柄按键的再一次调整。调整的思路是用更简单的键位操作进行防守和控制更多的场上球员，如防守的拦截，现在只要用防守的×键和方向键、R2键就可以精确控制球员的移动，如果后卫的位置够好，还可以自动拦截。

此外，右摇杆上被赋予了新功能，使玩家在控制带球队员时，可以同时精准地控制另一位球员跑位，而不是像以前那样只能利用围抢键调动附近队友靠近自己（如果是在防守中，往往还造成了失位）。之


入场时的电视转播团队终于变"活"了


球员的建模和表情比早期的截图好多了


回放画面终于放弃了奇怪的模糊效果


官方的跑位和AI讲解，可以通过新的键位操纵更多球员移动

前Konami已经介绍了本作采用的全新的球员选择系统，可以选择场上的任何已方球员进行控制，但新的队友控制系统给予了玩家更多自由度。玩家按下R3键就能激活对场上第二位球员的控制，只要你操作熟练，就能够精确地控制其跑位来策动进攻，甚至控制他进行折返跑、拉空档、摆脱盯防等细节操作。玩家放开R3键后，第二位球员又交回电脑去控制。

为了让玩家尽早熟悉操作上的调整，K社已事先发布了10个左右单独的视频教程

向玩家演示新功能的用法和效果。随着操作方法的大量变化，K社也一度考虑放弃左十字键作为方向键的设置，把方向全部交给摇杆操作，十字键改成像FIFA系列那样的快速战术切换，但终究因为大量玩家（包括键盘党）的反对而作罢。但也许再过一两年，K社真的会下决心这么做——键盘党，你们赶紧行动吧。

在8月中旬的Gamescom展会上，K社宣布C罗将成为新游戏的封面人物，并且透露定于8月22日面向世界玩家提供试玩版。比较特别的是，本次试玩版有两个版本，这在系列历史上还是首次（由于截稿日期的关系，本期中旬刊无法带来试玩版的更多消息。一般猜测，这两个Demo一个是E3试玩版，一个Gamescom展会上的那个试玩版，K社可以借此收集玩家的反馈，以便决定正式版采用什么样的设置）。从Gamescom试玩版中我们可以看到更多的细节内容，如菜单背景从静态画面为主改成了纯动态画面（这一点有点模仿FIFA）、新的入场画面、新的球场细节（3D的摄影师等）、完整的奏国歌仪式等。当然，还有画面上的变化，虽然改变不大，但是相比E3时发布的那些活像僵尸再生的球员肖像，正式版里的人物建模已经变得顺眼得多。虽然不能期待K社的美工大爷都有EA Canada的水准，但我想这个样子已经令人欣慰了。最后，K社还是没有取消前作中慢动作回放时奇怪的模糊效果——天知道当初他们为什么要加这么个效果进去，还要拿出来到处宣扬！

《职业进化足球2012》的PC法语版将率先在9月29日面市，其他语言版本的上市日期是10月14日；PSP和PS2版要推迟到10月28日，Wii版则是11月4日。本作仍旧会发行官方繁体中文版。

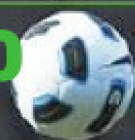

绿茵传奇（Become A Legend）模式被全新的足球生涯（Football Life）模式代替，后者会有更多生动的"过场画面"


教练现在终于露脸了，而不是只在比赛前负责精神鼓励



点球的踢法再次改变，前作无敌的勺子点球不知是否还好用

3DS/PC/PS2/PS3/PSP/Wii/X360



FIFA 12

■FIFA 12■体育■EA Canada■EA Sports■2011年9月27日■江苏 防弹手柄



禁区内一片混乱的情况下，冲撞引擎的表现似乎并不那么完美

托雷斯的控球被很好地限制了

冲撞引擎让球场上经常上演空中飞人，虽然看上去表演的成分确实大了点

下脚的时机要相当准确，否则数值再强照样被过

7月中旬，《FIFA12》的制作人David Rutter率领一个小型团队飞赴米兰

他们为意大利和其它欧洲记者展示了三大版本的Demo。让人无比欣慰的是，EA履行了自己的诺言（虽然有点晚），PC版和主机版一样，除了更好的解析度以外，还有自身的特色——最多支持5名本地玩家（4个手柄+键盘）同机对战。

根据试玩报告，评价最好的新要素是“精确盘带”，因为它让“带球扑向后卫的感觉从未如此惬意”！普遍反响不佳的是“冲撞引擎”，身体对抗导致的各种摔倒动作看上去相当逼真，但表演成分似乎更大一点，在禁区混战这种物理计算量比较大的情况下容易出现一些看上去很糟糕的场面，比如两名球员在相隔十几厘米的情况下就激活了剧烈的人仰马翻效果的互动演出。倒地变多后，设计师似乎没有考虑加入躲避机制，双方球员都可能因为一个躺在草坪上痛苦不堪的球员乱成一团。

好吧，忘掉试玩版的不快，David Rutter现在大谈特谈防守——《FIFA 12》真正让玩家感到颠覆的地方是防守方式，从思路到操作都将彻底更新。

David说：“玩家对《FIFA 10》的负面反馈集中在防守——进攻速度过快，导致后防空虚的问题相当明显，于是我们在《FIFA 11》中加大了通过中场的难度，然而防守方式并没有变得更真实。”他说，《FIFA 11》的Pro-Passing系统试图再现防守压迫力对球员传球精度的影响，这反而助长了“神风特攻队”式的防守，即被玩家称为“疯狗流”的防守——按住逼抢键呼叫距离对方持球队员最近的队友进行贴身紧逼，再控制一人夹抢，迫使对方在这种强大的压力下犯错。“疯狗流”带来了很多不真实的抢断，如中后卫离开防守位置，以“猪突”方式直接将对方进攻者的球“撞”掉；或产生更不可思议的“身后抢断”。

先前我们知道关于新作防守方面的两个重要信息，一是以围堵而不是主动抢断为优先考虑的“战术防守”，另一个是自动抢断功能的取消，二者结合起来，究竟会让新作的防守呈现出什么变化呢？变化就是引入现实比赛中的防守策略，不再是一味靠回退或疯狂地蹂躏手柄。

David认为，真正动脑子的防守不是



必要的犯规：基耶利尼用手部动作将对手从位置上推开



球员的伤情是由冲撞过程来决定的，这次库巴的左膝半月板肯定浮云了……



球员现在自己会用跳跃动作躲避凶狠的铲抢



威尔希尔的大力轰门。最新预告片中表演了各种凌空抽射，命中率惊人，难道是向PES学习？

以抢到球为目的，而应破坏对方的进攻，他举了个例子：“阿什利·科尔在左路防守内切和射门技术高超的纳尼，他的首选策略应该是限制他利足（右脚）的发挥，《FIFA 12》就允许玩家进行如此高端的操作。”战术防守能实现球路封堵，对抢断操作时机有要求，这会逼迫玩家去学习很多现实里的1对1策略，比如面对不同利足和速度的边路球员，采用不同的防守站位来逼迫对方走自己并不习惯的运球线路，使用非擅长的脚去做技术动作；中卫在退防过程中如何掌握上抢时机等等……

封住一次球路，将对方进攻线路拦腰斩断，这种成就感其实比一次成功的铲抢要更大

因为即便是费迪南德这样的超级后卫，在一场比赛中的成功抢断也只是在5次左右，他们的真正价值在于拦截和破坏对方进攻流畅性的能力。战术防守这种有脑子的防守方法，更能显示出玩家对足球比赛的理解，而不是比谁的按键速度快。制作人认为，这种全新的防守法则可能会让老玩家相当不适应，“但很快你就会意识到要将节奏放慢下来，用意识而不是游戏的教条去防守”。

本作还有许多针对原作的改进之处，如在《FIFA 11》中由于过度简化而被广泛批评的生涯（经理）模式。现在，俱乐部球员将变得更加“情绪化”，待遇不佳、长时间无法获得出场机会都会影响到他们的忠诚度，进而影响到状态。球探不再是一群只要你肯花钱，就一定能为你找到一堆架空妖人的神仙，每支球队都有自己的青年队，这里才是安置那些数值惨不忍睹但潜力惊人的正太们的地方。

转会期的“足球经理”味儿将更浓，游戏中还会出现图文并茂的新闻，其中就隐藏着挖到那些非卖品性质大腕们的机遇。如某大牌球员合同期满后在续约工资待遇方面漫天要价（就像小法那样），如果你执教的俱乐部声名显赫，能支付天价工资，就能促成自由转会从而大赚一笔。

《FIFA 12》还将对租借功能进行人性化调整：在大俱乐部长期踢不上比赛的实力球员对租借合同更感兴趣，在租借期满后玩家也可以获得收购优先权和优惠价，以先租后买的方式扩充俱乐部实力。

《FIFA 12》定于游戏发售前两周的9月13日发布试玩版。



拉姆塞主动向“教授”请战，看上去似乎状态不错



41岁的莱曼也就长期的板凳待遇表达了自己的不满……


试玩版全HUD画面，字幕有点像意甲直播吧？

PC

特大城市2012

■Cities XL 2012■模拟经营■Monte Cristo Multimedia■Focus Home Interactive■2011年10月■湖北SUNNY



本作海报的主题是表达生存与毁灭，一名市长可以让城市繁荣，也可让它陷入灾难



2012版的图形引擎可以表达更多的环境细节



去中东，建造一座沙漠中的绿洲



白雪覆盖下的城市，别有一番风情

近年来，EA旗下的The Sims Studio将开发精力转移到了"模拟人生"系列中，"模拟城市"系列被束之高阁

反而是模仿它的"特大城市"系列，自2009年诞生，就以每年一款的频率推出新作。系列的宗旨就是让玩家在一幅真实感十足的3D地图中，建造并发展巨大的现代都市。它每推出一部续作，就会在地图规模、建筑种类等方面超越极限，突出"特大"的系列特征。在最新的2012版中也是如此，本作包含60张风情各异、细节丰富的3D地图，建筑种类已增加到惊人的上千种。整座城市的房屋各具特色，且根据房屋主人在社会中阶层的不同，配套设施也不一样——处在"金字塔"最高端的精英阶层当然住的都是豪华别墅，拥有自己的露天泳池了！

本作主要增加了类似"沙漠绿洲"风格的场景，玩家可以打造一个巨大的中东风情城市。此外，还增加了大量的海滨建筑，包括停靠着各式船只的海港、悠闲雅致的海边度假小木屋等。玩家可以在蔚蓝的海域中建造各式岛屿城市，还可用桥梁将岛屿连接起来，方便贸易往来。新加入了公共交通系统——地铁、巴士和轮船等可以缓解市中心的交通拥堵状况，同时降低污染，增加大众满意度，也带给玩家全新的城市管理体验。

作为市长，玩家需要管理好城市在发展过程中的方方面面，包括经济、交通、住房、社区服务、休闲活动以及城市中的突发事件等，几乎比现实中的市长还要忙碌。所以看似轻松的城市建设类游戏，其实节奏相当快，一不留神就可能导致港口货物滞留，或没及时处理火山爆发等自然灾害，造成严重的人口和经济损失。本作中为求真实，所有资源都是有限供应的，糊涂市长要想后悔可没那么容易。

同前作一样，本作包括联机的模"星球模式"。在单机模式中玩家只能与一个黑心的NPC交易，而在联机模式中则可以和同一"星球"的其他玩家进行互动。

随着系列粉丝逐年增加，开发公司终于决定为本作加入配套的开发工具，让玩家自行修改和创造游戏地图、物品，并与网络上的其他玩家分享。玩家甚至可以上传自己建造的整个城市，这将是系列前所未有的改进。P

PC

硬启动

■Hard Reset■射击■Flying Wild Hog■Flying Wild Hog■2011年9月■北京红黑军团



“飞翔的野猪”带来了一款赛博朋克风格的劲爆FPS

波兰游戏的长足发展带动了整个国家游戏人才的觉醒，一家新成立的开发工作室Flying Wild Hog就是证明

整个团队的成员曾参与过《子弹风暴》《猎魔人2》和《止疼药》（Painkiller）的制作，他们即将推出的PC独占游戏《硬启动》，是一款赛博朋克风格的FPS。故事比较老土，描述的是孤胆英雄反抗机器文明暴政的故事。故事的中心人物是陆军退伍老兵Fletcher少校，他所在的牛黄城（Bezoar）正在遭受机器人军团的猛攻，这里也是人类在地球上的最后一个据点。

开发组承认，本作并不是颠覆性的作品，所有的玩法都似曾相识，然而他们认为，这些元素放到一起就会产生1+1>2的化学反应。游戏提供的是“一枪到底”式的经典FPS玩法，同时提供了华丽的物理破坏效果以及海量的敌人。设计的核心玩法是基于经验值升级系统的射击——拆掉一台机器人，玩家就会获得一定数量的N.A.N.O.值用于购买和升级装备。

在解释游戏方式时，开发者用两款游戏类比：一是《毁灭战士》（Doom），《硬启动》是款复古派的FPS，甚至没有多人模式！射光一个场景中的全部敌人，然后找到打开下一个场景的钥匙卡，没有分支路线，也没有捷径可走；二是《英雄萨姆》（Serious Sam），游戏中将出现足以塞爆屏幕的机器杂鱼，无论你手上拥有多么凶悍的火力，都不足以将它们一一击毙。为此玩家需要借助环境互动，比如用子弹引爆汽车油箱这样的易燃易爆品，或优先解决拥有爆炸溅射伤害的机器人，利用自爆殃及周边。机器人最害怕的武器当然是高压电，除了不少能像特斯拉线圈那样释放强电弧的枪械外，玩家还可以将大股机器人引到自动柜员机、变电箱旁制造短路事故，让这些机器爬虫在电火花中变成焦黑一团的金属垃圾。

如果你对那种充满脚本的全自动FPS游戏感到厌倦，那么《硬启动》一定适合你，这款游戏可以让你用不同的方法毁灭一波波机器人的进攻浪潮。除了常见的火药动能弹武器外，游戏还安排了重力地雷、EMP手雷、强电磁场发生器等标新立异的武器，让你找到某些游戏中永远也不可能找到的乐趣。P



HUD上是熟悉的HP值和装甲值



制作组说本作灵感来自电影《银翼杀手》，街景的风格似乎也印证了这一点



色彩艳丽、爆炸震撼、特效让人头昏眼花

PC/PS3/X360

被诅咒的十字军

■The Cursed Crusade■动作■Kylotonn Games■Atlus■2011年9月16日■湖北SUNNY



相传圣殿骑士可以获得超越凡人的力量，代价是在他们的生命消逝后会进入万劫不复的地狱



激活被诅咒的力量会看到地狱一般的景象



游戏中并不缺乏故事元素，包括交代诅咒力量的来源



武器的搭配让你同时适合远程和近身作战

"十字军东征"题材在西方世界永远不会缺乏拥趸，刚刚发售不久的《第一圣殿骑士》代表着这类游戏的旺盛生命力

《被诅咒的十字军》同样采用"十字军东征"背景，由名不见经传的法国制作组开发。和《第一圣殿骑士》神似，它背景讨巧，且强调双人合作通关。

游戏设定在1198年的十字军东征的时期，两名主角是Denz de Bayle和Esteban Noviemre，他们虽然结伴而行，但有着各自的目的。Denz的父亲本是一名圣殿骑士，在第三次十字军东征时失去音讯，Denz便踏上了寻找父亲的征途。Esteban的目标则比较"单纯"，他是个吝啬的小偷，盗墓寻宝是他的最大乐趣所在。

游戏的Gameplay基于一个传说。相传圣殿骑士可以获得超越凡人的力量，代价是在他们的生命消逝后会进入万劫不复的地狱。Denz和Esteban就是这样的人。当游戏中的玩家激活这种诅咒式的力量时，会变得更加敏捷、强壮，还会拥有新的奇异能力。"灵魂燃烧"（Soul Burn）就是其中之一，它可以将攻击范围内的敌人点燃，灼烧效果一直会持续到目标死亡。作为代价，在激活诅咒时，玩家也会看到地狱一般的景象，你的生命值会逐渐流失，如果一直沉迷于诅咒的力量甚至会导致死亡。在此过程中，玩家还会看到因受到诅咒而无法超生的亡魂，净化这些灵魂会得到意想不到的收获。

从试玩画面来看，《被诅咒的十字军》的游戏方式很容易让人联想到早期的动作游戏，如分屏合作通关，如简单直接的动作。游戏中的敌人AI偏低，常常是无所事事地站在原地，让你很容易地在近身之前就将其击毙，整个战斗过程强调爽快的体验，而且相当血腥。特别是激活诅咒的力量时，那画面绝对是限制级的。Denz和Esteban这两名主角的战斗方式有所不同，Denz是力量的象征，Esteban则十分敏捷。游戏中也会有些逗趣的情节，Denz和Esteban都有不同程度的人格缺陷：Denz缺乏自知之明，像一名不擅言辞的莽夫；Esteban则巧舌如簧，好酒好色，对异域美人情有独钟，哪怕是在危急关头也不忘风流一把。当你独自进行游戏时，可选择其中的一名角色扮演，另外一名则由电脑AI控制。P

PC

战国

■Sengoku■策略■Paradox Interactive■Paradox Interactive■2011年12月■江苏 防弹手柄


全3D可缩放地图，在P社作品中可不多见

相似的概念画、相似的大地图，老外眼里的古代日本就像是一个模子刻出来的

但不要搞错，《战国》并非跟风《将军2——全面战争》，而是和光荣的作品有些类似，玩家不仅可成为威震四方的大名，还可以扮演在乱世中求生存的豪族。

无论你选择的是走“天下布武”路线的织田信长，还是全部身价只有“7万石+1000足轻”的小豪族，都需要运作3个子系统来实现各自的野望：外交，决定你与其它势力交涉的成功率；军事，招募、训练和战略部署的能力；诡计，进行谍报、刺杀和欺骗所必须的能力。各个派系的实力和特性，也是通过上述3项基本属性来定义的，比如德川老狐狸在“外交”和“诡计”上就会得到重点加强。

游戏中的资源只有两种——黄金（用于经济发展和军费开支）和荣誉，后者是通过帮助同盟、扶持弱小势力等善举来获得的。荣誉的设定其实并不是欧美制作人眼中骑士精神，也不是对尔虞我诈的日本战国的臆想，它在《战国》中是开展阴谋活动必须的一种资源。在《将军2》中，玩家使用僧侣、忍者和目付在盟国领土上进行破坏活动，失败也不用担心会影响两国关系，这在《战国》中绝不可行。但如果你有足够多的荣誉值，就可以用其中一部分作为自己的“赎罪款”，让对方不至于同自己反目。荣誉值本身也有正面作用，数值越高，对外交涉的成功率越大，扩张给其它大名造成的恐惧感也会越小。

玩家要建立自己的帝国，同样有3种方式：军事攻略，效率最高但树敌太多，严重损害荣誉值；同盟，同《将军2》不同，建立同盟关系必须送上人质，如果大名的家庭人丁兴旺，且出现“傻儿子”的几率奇高，那么就可以让这些混吃等死的饭桶为你在乱世中“广交朋友”而出力；破坏，命令忍者、僧侣（传教士）破坏别国的经济基础，动摇人民的信仰，引发对方的统治危机，最后在恰当时候运用外交手段使其成为自己的从属国。

《战国》秉承了P社作品一贯的高模拟度和上手不易的特点，不包含任何即时战斗场面。如果你觉得《将军2》的战略系统过于简单粗暴，又不待见日式战国题材矫情和夸张的一面，那么这款来自“南蛮”的日本战国作品也许是个慰藉。P


贸易资源丰富且三面环海的九州岛，相当适合新手在这里开始自己的战国制霸之路


忍者必须通过雇佣，而不是训练的方式获得，如果忍里被敌方占据，就无法再获得这一战略单位


建设分为筑城和城下町，两个列表一目了然

PC/PS3/X360

权力的游戏——起源

■A Game of Thrones: Genesis■即时战略■Cyanide■Focus Home Interactive■2011年第三季度■湖北SUNNY



故事发生在第一部小说的700年前，那时龙还没有灭亡……


在临冬城，史塔克家族会获得地形优势


徒利家族有最明显的地形优势


你的最终目的是统一各大势力，登上铁王座

美国作家乔治马丁（George R. R. Martin）的奇幻小说《冰与火之歌》的第一部已经改编为美剧，在HBO电视台热播

《权力的游戏——起源》就是以此书为背景改编的游戏。在原著中，几乎看不到兽人、魔法、龙等传统奇幻作品中常见的元素，而是强调阴谋、暗杀等人与人间的斗争。游戏也继承了原著的这种特质，哪怕是在大规模战斗中，背刺的作用也相当重要，可以给目标造成巨大的伤害，当然，这可是在一个RTS游戏里……

在剧情上，名为“起源”的本作采用了类似前传的形式，描述小说第一部的时空之前的故事，游戏场景是维斯特洛（Westeros）大陆。这片大陆基于中世纪的欧洲进行设定，原著中出现的主要场景，如北地、旧镇、君临城和兰尼斯港等均位于这块大陆中。不同于原著中的七大王国，本作中会有八大势力存在，这大概是为了满足RTS游戏的需要，其中包括赫赫有名的史塔克家族、拜拉席恩家族和兰尼斯特家族，每个家族都有代表性的作战单位。如史塔克家的冰原狼就是相当出色的作战单位，保护主人免受伤害；坦格利安家族的乌鸦则是侦察型单位，可以发现隐藏于地图阴影中的敌人。

除了特殊战斗单位，根据原著的设定，每个家族还有着各自不同的地形奖励。如在高山上作战的徒利家族有得天独厚的优势，他们移动更敏捷，伤害力也会加强；史塔克家族会获得生命和护甲值加倍的奖励。此外，还有非战斗型奖励，比如徒利家族的“联姻”可以让他们快速地建立盟友关系。

《起源》包括两大游戏模式：战役和对决。用开发组的话来说，“前者是后者的训练场”。为了能在对决模式中取胜，玩家得想法设法在战役模式中获得足够的声望，统一各大势力，使自己登上铁王座。所以，玩家无需像其它RTS一样建立和发展基地，寻找资源生产作战单位，本作的核心就是通过“经济”“军事”“外交”和“秘密协议”来建立联盟。“秘密协议”包括了原著中常见的暗杀、贿赂等阴谋，在游戏中运用得当可起到扭转战场形势的作用。就如游戏标题所暗示的，这将是一场权力的游戏，只有蛮力无法取得胜利。P

PC/PS3/X360

地下铁——最后的曙光

■Metro: Last Light■射击■4A Games■THQ■2012年■江苏 防弹手柄


人类幸存者走上地面，他们看到了走出最黑暗时刻的“最后的曙光”

以莫斯科废土为背景的生存射击游戏《地下铁2033》的续作，自然被想当然地认为应该叫做《地下铁2034》

可到了正式宣布时，4A Games带来的标题是“最后的曙光”。它的剧情并不是如先前所说的那样，根据小说《Metro 2034》改编。本作是由原著作家Dmitry Glukhovsky提供故事大纲，由4A Games独立撰写的全新剧本，其故事会紧接前作结尾：保存有“审判日武器”（从预告片来看，很有可能是弹道导弹）的D6军事禁区已经不再是秘密，争夺生存权的战争陷入了白热化，而玩家所扮演的那名正太小兵，将是带领人类幸存者们走出“最黑暗时刻”的唯一希望。

4A Games目前演示了一段流程，内容为主角Artyom与一直伴随在自己左右的大叔Khan潜入了纳粹主义派别“帝国”（Reich）的据点。针对前作堪称莫名其妙的潜入机制，这次制作组强化了以光影、声音为代表的潜入机制，Artyom可以使用无声武器打掉场景中的光源来掩护自己的潜入，或通过制造物理效果来诱导AI的行为——比如用气枪在水壶上射一个窟窿，让漏出的水将下方的篝火浇灭。

为了符合西方玩家的口味，这群乌克兰人也在THQ的强烈要求下增强了射击体验。作为一款生存题材游戏，前作最闪光的特性莫过于“子弹当硬通货”的设定。在资源缺乏的地下世界，玩家只能使用山寨枪械搭配土制子弹作战，核毁灭后依然保留下来的弹药非常稀少。从此次Demo的情况来看，似乎废土的军火供应状况好了许多，也许是因为本作的主要敌人就是穷兵黩武的法西斯派系。不仅火爆的对射场面随处可见，而且居然还出现了加特林机枪这种美式FPS玩家非常喜爱的招牌武器——就跟《黑色行动》中出现在古拉格监狱中的那把一样“穿越”。

东欧游戏向来充满了伏特加式的刚烈和彪悍，氛围出众而细节粗糙，4A Games此番自然希望能够在发行商的大力提携下做好游戏的“包装”。除了紧张刺激的潜入和华丽的“枪枪枪”以外，他们正在就以往从未考虑过的多人游戏进行系统设计。“我希望能够吸引更多西方玩家的关注，就像原著小说那样！”制作人Dean Sharpe的野心就是这样。


更火爆的枪战 必须有更出色的枪感


这里不是二战，但你的敌人依然是纳粹们的信徒


比起相对封闭的地下环境，地面上始终潜伏着危险

PC/PSN

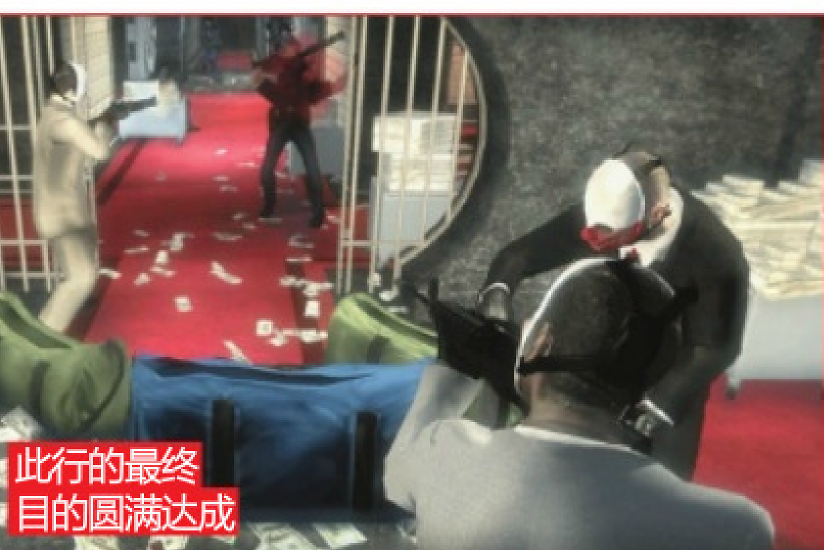
收获日——掠夺

■PAYDAY: The Heist■射击■Overkill Software■Sony Online Entertainment■未定■湖北 ^o^ · C




对方有直升机和特警部队的支持，而你只有你的同伴


无论是装备还是武力，SWAT都相当强悍


此行的最终目的圆满达成

越来越多强调合作的游戏，特别是FPS游戏的成功，引起了严重的跟风浪潮

由瑞典制作组开发的全新射击游戏《收获日——掠夺》，就是受了“求生之路”系列的启发，主打4人合作的游戏体验，区别只是人物和世界设定大为不同。

如游戏的副标题所暗示的，本作的核心就是“掠夺”。玩家扮演的一名职业罪犯，与其他3名队友一起生活在喧嚣的都市中，永远都在追求自己的“下一单”。“掠夺”的任务包括好莱坞电影里常见的洛杉矶街头枪战、突袭大毒枭的老巢、协助同伙越狱以及抢劫银行等。“求生之路”里主角各个性格鲜明，《收获日》中的4名人物则稍逊一筹——他们都是头戴面具的惊天大盗，身份是可以随时互换的，本作强调的是朋友间并肩作战的过程，而非个人英雄主义。

和同类射击游戏一样，游戏的任务提示相当友好。每关开始，会有一段动画介绍任务的背景。任务进行中，每名玩家都携带一个辅助装置，可随时提醒下一步该做什么，但也不是丝毫没有自由度。比如在一个抢劫银行的任务中，起初玩家和队友需要从容不迫地穿越人群走进银行，到了工作人员跟前时，辅助装置就会给予你“按下X键可进行抢劫”的指示，这时玩家便可掏出已准备好的枪支，用武力制造一起前所未有的大混乱。玩家也可选择不立即采取行动，而是冷静地搜索银行内部以找到银行经理，他身上所带的钥匙可以让玩家节省不少弹药。但要避免引起守卫的注意，否则一场恶战再所难免。

当警报拉响后，周围的屋顶上会出现阻击手，SWAT特警也会源源不断加入战斗中，火力不足的玩家可挟持人质掩护自己，如果队友被警方抓住，还可用人质进行交换。击落银行中的监视摄像头让警方无法确定你的位置也可减轻己方的压力。

除了枪战，玩家还可与警方展开肉博，在普通难度下这个过程被设计得相当简单，哪怕玩家脱离同伴，也可轻而易举地将敌人制服。和同类游戏一样，通过完成任务和杀死敌人，玩家会获得经验值，用来购买或升级各种装备及特技。角色成长的路线包括狙击、爆破和武力，与此对应，每个任务都会有相应的能力需求——不是随便成长一下就玩得转的。P

PC/PS3/X360

罗耶港3

■Port Royale 3■策略■Gaming Minds Studios■Kalypso Media■2012年■湖北 SUNNY


在17世纪的加勒比海建立起自己的殖民帝国

时隔7年之久，航海类策略游戏"罗耶港"系列（又译为"海商王"）终于公布了续作的消息

和前作几乎一样，游戏的背景仍然设定在17世纪的加勒比海，在这个风云际会的年月，玩家可选择扮演西班牙、英格兰、法国或荷兰一方的海军势力，建立自己的无敌舰队，为己方的国家争夺更多的殖民地。借助更为华丽的3D引擎，Gaming Minds Studios将演绎出更加精彩的海上传奇。

在《罗耶港3》的战役模式中，玩家可选择两个不同的方展方向：冒险者和商人。冒险者是一条声名狼藉之路，玩家必须通过劫掠、寻宝、征服殖民地等方式建立起自己的加勒比帝国。如果选择作为商人，名声就要好得多，它需要玩家借助高超的商业手腕来使自己成为"新世界"的贸易大亨，生产货物，发展殖民地，建立贸易路线。不过也不用为了路线选择烦恼，本作的自由模式（Free-play）会将冒险和商人路线合二为一，玩家的目标是在特定的地图上建立一座财富与权力并重的殖民帝国。

除了单人游戏模式，本作还会增加功能丰富的多人游戏模式。细节尚未确定，目前仅知道多人游戏的节奏明显比单人游戏要快，玩家间可通过发展经济的方式分出胜负，也可以来一场面对面的肉搏。《罗耶港3》目前正处于紧锣密鼓的开发中，游戏已在今年的科隆游戏展上发布试玩，预计发售时间为明年的第二季度。

iPad/PC/PS3/XBLA

阿达尼亚守护者

■Defenders of Ardania■策略■Most Wanted Entertainment■Paradox Interactive■未定■湖北 SUNNY



本作引入了多种流行元素，不仅亡灵丧尸横行，还增加了一些RTS玩法

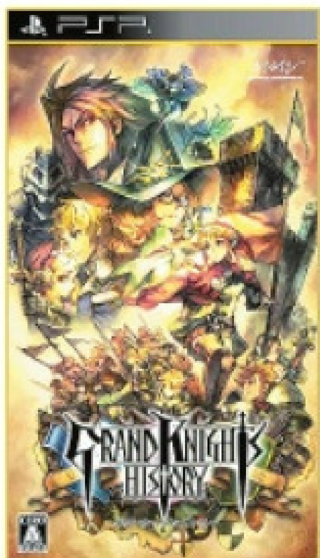
《阿达尼亚守护者》是一款奇幻背景的塔防游戏

和同类游戏一样，玩家要建立堡垒以阻止敌方的攻击。在此基础上本作也加入了一些新鲜的元素，如玩家可以反过来扮演攻击的一方，寻找并征服敌方的基地。

《阿达尼亚守护者》还增加了少许RTS元素。游戏中共有3大可选种族——人类、精灵和亡灵，每个种族都有各自的基地、堡垒以及作战单位。基地中共有24种可供升级的堡垒，可生产的作战单位同样有24种，玩家可指挥他们直捣敌军基地，消灭视野范围内的任何敌军单位，在前进途中不会也无法作出停留。用制作组的话来说，没有魔法的奇幻世界将会变得异常苍白，所以他们为《阿达尼亚守护者》制作了一系列的法术能力，包括大范围杀伤性魔法和防御魔法等，在基地中进行相应的研究之后便可获得使用权。

虽说《阿达尼亚守护者》也包含单人游戏部分，但联机模式才是游戏的精华所在。游戏允许最多4名玩家连线，支持互联网、局域网、PSN、Xbox LIVE（仅限于对应主机）等多种联机方式，玩家可结成联盟并肩作战，也可成为对手，力图消灭对方的基地。


你可以在自己的基地里生产作战单位



大骑士物语

■Grand Knight History■角色扮演■Vanillaware■MMV-i■PSP■2011年9月1日■日版

由曾制作过《胧村正》和《奥丁领域》等创意之作的Vanillaware开发的《大骑士物语》，同样是一款原创RPG。本作发生的舞台为一座类中世纪的大陆，三大国家为了争夺整个大陆的霸权而彼此征战，玩家将选择扮演其中一国的骑士并为之战斗。

从故事就能看出，本作不同于传统日式RPG，而是更强调联机游戏的成分。凡是加入连线的玩家都会被分割到相互敌对的3个国家之中，互相进行领土的争夺。游戏战斗方式分为两种，第一种是直接操作由4名角色所组成的骑士团，前进到地图上指定的“战场”，与敌方的骑士团展开较量。第二种需要更多的思考，在战斗前你需要设定好角色的AI、战斗策略等细节，然后让骑士团自动进行战斗，这种战斗方式策略的成分更浓一些。此外，在战斗中骑士团的“阵型”是非常重要的，不同的阵型拥有不同的附加效果，比如每回合为同伴恢复HP等。如果因为受创而使阵型崩溃，阵型效果就会消失。此外，敌人对我方的攻击范围，也是随着阵型变化而改变的。P



这就是由4名角色所组成的骑士团



组成骑士团后就可以通过大地图前往战场



抵抗3

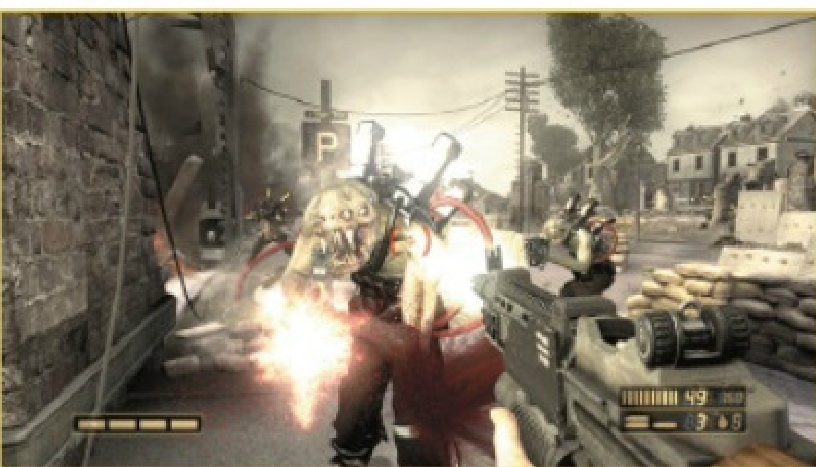
■Resistance 3■射击■Insomniac Games■SCE■PS3■2011年9月6日■美版

《抵抗3》的故事发生在前作4年后，前两作的主角Nathan Hale在《抵抗2》结局中，因为感染被用来转变人类的合成兽病毒，被Joseph Capelli忍痛杀死，新作中Joseph将担当主角。此时，合成兽几乎占领了整个星球，而玩家必须操作Joseph进行反抗。

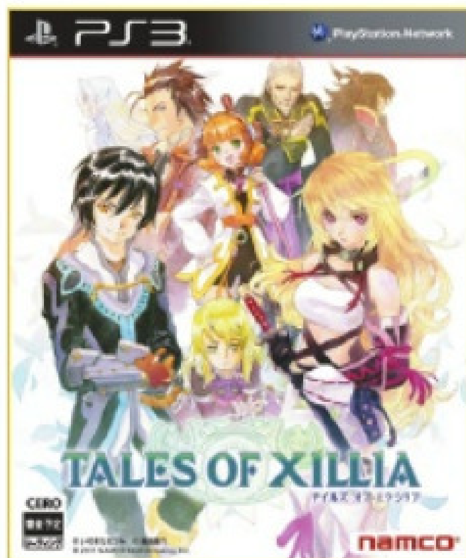
作为一款射击游戏，本作的AI得到大幅加强，敌人会作出更多更积极的动作。他们可能悄悄跟在玩家的后面，伺机待发，还可能派出一两个人作为诱饵，然后潜伏的大部队一拥而上，让玩家措手不及。本作不再限制玩家只能使用两种武器，玩家可以从武器库中任意选择要使用的武器，针对不同的敌人来选择武器攻击会相当重要。系列经典的外星科技武器将可以升级，人类的各种武器则呈现后启示录风格，连碎片手榴弹都是手制风格——一个装豆子的铁罐上扎满了钉子。多人模式中玩家可以自定义角色的外观，可以提升角色等级，购买并升级武器和能力，解锁新的人物皮肤（更详细的《抵抗3》游戏前瞻可以参看中旬刊8月中旬刊E3专题中的报道）。P



新主角Joseph Capelli，他也会挂掉么



武器是亮点，前作中过于强力的武器会被削弱



无限传说

■Tales of Xillia■角色扮演■NBGI■NBGI■PS3■2010年9月8日■日版

《无限传说》是纪念“传说”系列诞生15周年的作品，并采用系列首见的双主角制，由男女两主角分别带出故事剧情，还请到作为系列老班底的漫画师藤岛康介与猪股睦美两人一同参与人设。本作的宣传语为“信念坚定的RPG”。主角为一对兄妹，哥哥是镇上的领主，虽然受到群众的信赖，但他对中央的反抗态度却使他成为眼中钉；妹妹看起来是不懂世事的千金小姐，但却有着一颗想要守护弱者的心。

在本作战斗中，玩家可与同伴发动“共鸣”，此时同伴会保护你不受到敌人的攻击。在保持共鸣的情况下攻击敌人，就可对共鸣槽进行蓄能。共鸣槽可蓄满5个阶段，每蓄满一个阶段，就可以发动特定的技能。本作采用“百合宝珠”系统来提升角色的能力。当角色升级时，并不会得到能力数值状态的成长，而是会得到一个名为GP（Grow up Point）的点数，通过GP点数来让角色的“百合宝珠”不断绽放发展，从而让角色能力得到强化。简单地说，“共鸣”就像是过去“传奇”系列的合体技，但本作中的技能组合会十分繁多，这是过去几作不可以比拟的。P



在战斗中可与同伴发生共鸣



童话般的世界一向是“传说”系列的特色



武装神姬 战斗大师Mk.2

■武装神姬バトルマスターズ Mk.2■动作角色扮演■Konami■Konami■PSP■2011年9月22日■日版

《武装神姬——战斗大师Mk.2》是《武装神姬——战斗大师》的续作。所谓的武装神姬其实是有着美少女外表的小型战斗机器人，玩家可以购买官方所推出的新神姬模型，然后在游戏中输入所附赠的密码就可以操作相应的神姬。本作的剧情将紧接前作结尾，在神秘的连续爆炸事故后，神姬战斗将面临被全面中止的威胁……游戏将包括前作的所有内容，再追加新的故事、要素和角色，前作中的存档以及DL物品也可以全部继承，这也无疑都是好消息。

系统在前作基础上有所发展，神姬的亲密度可以上升到20，强化的空间更大，各神姬除了本篇故事外，还会出现日后谈事件，下载神姬同样也会追加神姬事件。游戏预定在发售后推出总计16个追加DLC要素，目前已确定的是以Konami射击名作《宇宙巡航舰》为原型的两位神姬将登场。新增的两位神姬的配音为伊濑茉莉也和日笠洋子，和前作中的神姬是姐妹机体，但有着全新的造型以及战斗风格。P


新神姬的战斗风格更为激烈



玩家可自定义神姬的各项属性



英雄传说 碧之轨迹

■英雄伝説 碧の軌跡■角色扮演■Falcom■Falcom■PSP■2011年9月29日■日版

“英雄传说”系列的最新作《碧之轨迹》将延续去年《零之轨迹》之后的故事。本作的主角仍然是罗伊德，因为某事而暂时解散了特务支援组，现隶属于搜查组，正在接受反谍报和反恐怖分子训练。而前作中市长的孙女艾莉，在特务支援课解散后，为帮助新任自治州议长的祖父而离开了警察的队伍。新增了诺艾尔和瓦吉两名新角色，共6名角色。诺艾尔将是联接特务支援科与警备队的桥梁，和同龄的艾莉无话不谈。瓦吉有很强的情报收集能力，还会和兰迪一起聊女人话题。这两个角色的加入早有预谋——前作中特务支援科里那两间空房子就是为诺艾尔和瓦吉准备的。

本作游戏时间和前作相近，为70～80小时。不过本作的任务、事件以及隐藏要素等比前作要丰富得多。主要角色的语音会显著增加，总体上配音会增加1倍以上，重要事件的台词都会有配音。最近《英雄传说——零之轨迹》的简体中文版刚刚发售，《碧之轨迹》的到来也算是正当时。P


新增诺艾尔和瓦吉两名新角色


战斗同样为ARPG方式

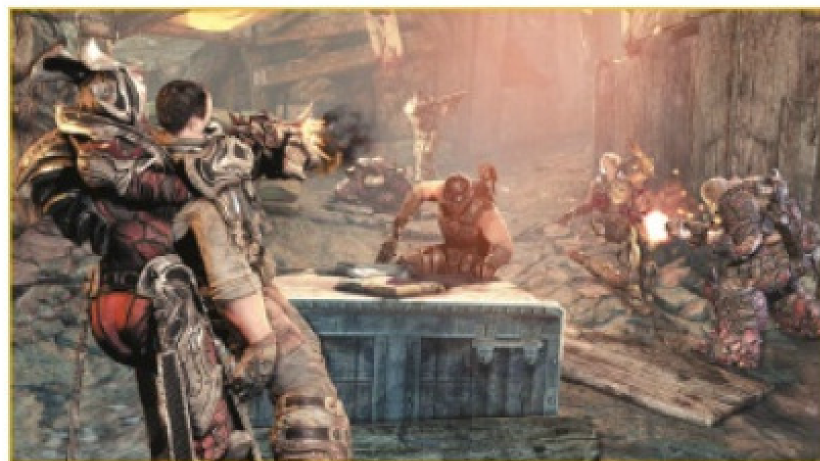


战争机器3

■Gears of War 3■射击■Epic Games■Microsoft Game Studios■X360■2011年9月20日■美版

制作人Cliff B的最新作、万众瞩目的Xbox 360大作《战争机器3》就要来了。本作顺应形势，将大幅强化其广受好评的网络联线模式，还加入5种各具特色的合作、对战及特别模式。本作的一个重大改变就是将会侧重新加入的4人合作模式，玩家可以通过Xbox LIVE与其他3名玩家组成小队，进行游戏的剧情战役。本次肩负重任的4人小队是：主人公马库斯、好友多姆、《战争机器》漫画版中的年轻人杰斯以及女性角色安雅（Anya Stroud），安雅本是一名女情报员，由于人类的兵力不足而走上战场。当然，随着剧情发展，还有更多新老角色会陆续登场。

《战争机器3》也加入了街机模式，让玩家在已经玩过的关卡中不断射杀敌人以便取得较高的分数。喜欢恶作剧的玩家还可以在街机模式中对角色的头部大小比例和音效等进行调整。在画面上，本作将采用新的3D引擎，力图将Xbox 360的机能发挥到极限。发售时会有3个不同的版本供玩家选择，包括标准版，限量版和Epic特别版。三版本售价分别为50英镑、60英镑和100英镑。P


本作将侧重新加入的4人合作模式


安雅本是一名女情报员

头条新闻

■《魔兽世界》：潘达利亚的迷雾！


联盟方增加的新种族将是熊猫人？

美国专利与商标局网站上的信息显示，暴雪娱乐最近注册了一个叫做“潘达利亚的迷雾”（Mists of Pandaria）的商标，商标的国际种类为009和041，通常这都属于暴雪的网游产品。在《魔兽世界》的背景故事中，潘达利亚是古老而神秘的熊猫人所居住的岛屿，由于迷雾遮盖从未被外界所发现。由于《魔兽争霸Ⅲ》额外关卡中出现了熊猫酒仙，玩家对熊猫人已是盼望已久，应该说，在《魔兽世界》吸引力不断下降的现在，如果这确实是新资料片的名字，光凭这个主题也无疑将是一针强心剂，要比翡翠梦境或其它任何题材都更有刺激作用（对中国玩家来说尤其如此）。虽然以往缺乏铺垫，但正可留下发挥创新作用的充足空间，毕竟新鲜感正是已显老态的《魔兽世界》最需要的东西。

■ 梦想Paragon世界首杀英雄模式拉格纳罗斯

由中国富商赞助冠名的欧服公会“梦想Paragon”取得了25人英雄模式拉格纳罗斯的世界首杀，再次显示了世界第一公会的雄厚实力。第二周他们又特地组10人团取得了10人模式的世界首杀，并对10人和25人的难度进行了详细的对比。



“梦想Paragon”首杀截图

■ 暴雪娱乐正式宣布《魔兽世界》巴西版



那个泄露的和很多人表示不相信的时间表

暴雪娱乐正式宣布将在巴西推出葡萄牙语版的《魔兽世界》。更关键是，这个宣布印证了以前泄露的暴雪产品时间表，上面列出了2011年第三季度将推出《魔兽世界》巴西版的计划。照这个时间表，《魔兽世界》的第四个资料片应该在明年第二季度就会推出，而到2013年底我们就能玩到《魔兽世界》第五个资料片和新网游《泰坦》（Titan）了。

■《魔兽世界》用户再减30万

动视暴雪在最近的盈余电话会议上公布，到6月30日为止，《魔兽世界》全球范围内的用户数量降至1110万，比上个季度减少30万，这是继前一个季度减少60万后继续缓慢下滑，但免费试玩账号取消时间限制的新举措令新创建的账号大量增加。同时暴雪还宣布4.3补丁将会包括新的大型团队副本和5人副本，将是CATA资料片最大的一个内容补丁，在年底前就会推出。

月评

■ USD玩家时代？

要不是4月1日已经过去很久，我一定不会相信关于《暗黑破坏神Ⅲ》拍卖行的新闻。拍卖行支持现金和金币两种模式？装备角色宝石等等可以直接卖美元？金币可以合法出售？运营《魔兽世界》这些年来，暴雪就一直在跟这种虚拟交易斗争，封号啊甚至诉讼啊。现在一夜之间就合法啦？

虽然这种转变有些突然，但还是完全可以理解的。很多玩家已经受够了现实中的不平等，所以很期望至少网游的虚拟世界中是人人平等的，你多付出努力就多得，RMB玩家不劳而获怎么可以？但网游世界不是与现实世界平行的，而是依托于现实世界存在的。暴雪作为成功的商业公司首要目标是赚钱。也许5开的玩家可以在战场里秒你很不公平，但换谁也不会拒绝愿意付5份钱的客户——高手也需要面包才能继续玩下去，城里人不愿干的脏活累活就雇进城务工人员来干。同样，很多人在现实中的1个小时就可以赚到更多钱，为什么非得花在游戏里枯燥地Farm装备呢？有的人有多余的时间，有的人有多余的钱，自然就会产生交易。既然禁止不了，与其让他们私下通过各种网站交易出现诈骗盗号各种风险，还不如自己提供这个平台收手续费呢，暴雪大概就是这么想的。

尽管在中国已是司空见惯，但在严谨得多的欧美，暴雪这样的巨头做出这样的转变还是会有深远的影响。《魔兽世界》中由于顶级装备拾取绑定的特点，金币作用不大，有钱人除了买些宠物、坐骑等纯观赏的东东外没什么优势，但“暗黑”的重点就是装备交易，从D3开始，也许他们也就步入USD（即美元的缩写）玩家的时代了。P


现金和金币两种模式并存的拍卖所

大地的裂变

●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/cataclysm/

■福建 Coldwind

4.2版“进攻火焰之地”日常任务技巧

经过一个多月的奋斗，《魔兽世界》4.2版本新增的日常集中地终于毕业，这里将一些常见问题、经验和小技巧和国服的同学分享，希望等国服开4.2的时候大家就能少走弯路，尽快搞定这“坑爹”的日常。

1.海加尔山的任务线必须完成前半部分，到西部着火的地区得到治疗出现绿地为止。之后从主城的公告板接到引路任务到海山的玛洛尼圣地报到。

2.玛洛尼圣地出现召集鸟类的日常时有个相关成就，要求加速Buff叠加到65层。这要求几乎不间断地召集到任务要求的所有鸟类，一种鸟类一旦召集满就无法再召集。在多人做任务时几乎不可能做到。取巧的办法，最简单的就是接任务变鸟后随便邀请一个人组成团队，这样仍然可以召集鸟类获得Buff，但任务进度不会更新，只要召集几只大鸟即可完成。之后可以离开团队把任务完成。或者变鸟后放弃任务也可以，但做完成就得回去重新接任务。

3.第二阶段任务是在熔岩前线进行，营地左边遍布火焰的山坡上去是猛禽德鲁伊任务区域，右前方山坡上去遍布蜘蛛的地方是暗影守卫区域，都要收集150个印记解锁后才能前往。但开始就可以贴着边缘绕过火焰到山坡上圆形空地附近，让火烧死，灵魂状态跑回到这里，就会穿过地板掉到下面洞里，掉下去瞬间复活后缓降安全落地，就能在这个洞窟里完成一个成就。成就要求不受这里3种怪物特殊技能的伤害，由于只有部分怪物随机拥有这些技能，所以很麻烦，要不断找正确的怪物，失败只能重来。等大家凑够150个印记解锁德鲁伊后，一堆人到这边做任务，想安心做成就就太难了，所以最好在尽早完成。

4.凑够150个印记后可选择先解锁德鲁伊还是暗影守卫，其实两边都得解锁才能进入最后阶段，只是顺序问题。如果要完成成就就先解锁德鲁伊，暗影守卫这边没成就。不关心成就就果断选暗影，因为这边任务要轻松愉快得多。

5.解锁德鲁伊任务后，到上面提到的那个洞穴最深处可以救出一个暗夜精灵，任务本身是一次性的给5个印记，会解锁一个给1个印记的日常任务，这个日常任务不管选哪边以后每天都可以做。同样解锁暗影守卫后，通过蜘蛛区域后可找到一些火焰德鲁伊，杀掉地上会出现一个种子，开始一个一次性任务，同样给5个印记并解锁一个日常。

6.解锁其中一方后继续做日常，几天后会再次凑够150个印记用来解锁另一方。这一天要注意，因为德鲁伊和暗影守卫的任务每天只能完成其中一边的（任务和印记数量完全一样），如果你等到做完德鲁伊的任务去解锁暗影，虽然不能做暗影这边的任务，但仍可去那里杀火焰德鲁伊解锁额外的日常。反过来就麻烦一点，你需要用第3条提到的办法到那个洞窟去救出精灵来解锁日常。

7.德鲁伊这边有个非常烦人的成就，要求轰炸6只不同火元素，是完成综合成就拿头衔的最大阻碍。因为首先轰炸的日常不是固定的，通常在出现偷火鹰蛋或抓火鹰幼崽的日常后第二天出现，而即使出现任务，每天出现的火元素只有1只，且是随机的。如果老老实实玩，可能日常毕业后还要继续很久才能拿到头衔。取巧的办法是：两边都解锁且出现轰炸任务时，不炸任务怪，任务留着不交。第二天先做德鲁伊方的护送，掉到洞窟里后马上上来，山坡上就会出现火鹰，去看看有没有自己需要的火元素，回营地放弃护送任务，改接暗影方的任务。这样既可以每天都轰炸，又不损失印记（只有第一天保留任务时损失两个）。这个办法也不完美，偶尔会碰到火鹰不出现，这时就只能放弃任务再做一次偷蛋偷幼崽，等第二天出现轰炸任务时再保留，但总比隔天才能轰炸一次要好。

8.另一个麻烦的成就是后期杀火焰将军，每天也是随机的，而其中有些技能很难躲避。同样有个简单的办法：就是跟别人组队，自己待在营地里，不管队友有没有被技能击中，自己都能完成成就，前提是队友必须先打到怪物变红名。



高延迟的情况下用取巧的办法也花了不少力气才完成成就，结果一堆的大鸟跟在身后，卡到不行



这个洞窟正常的话必须完成护送德鲁伊灭火的任务才能到达，洞窟里往往人多怪少，还有好心顺手帮杀的，要安心打怪做成就相当困难



解锁暗影守卫的额外日常（鞭笞者日常）后，有时在服务器重启后能接到不同的日常



轰炸任务每次只刷一个火元素，运气不好连续多日会看到同一个，怎么就不能循环呢？



完成护送德鲁伊的任务后从洞窟上来就会看到火鹰

头条新闻

■ 育碧软件公布科隆游戏展游戏阵容


Gamescom早已成为世界上参观人数最多的游戏展

作为欧洲最大的互动游戏和娱乐展会，科隆游戏展已于8月17～21日在德国科隆举行。育碧软件的参展游戏，包括高端、网络及休闲类的游戏阵容。此次展出的大型单机游戏包括：《刺客信条——启示录》《狂飙——旧金山》《孤岛惊魂3》《来自尘土》《魔法门之英雄无敌Ⅵ》《雷曼——起源》《汤姆·克兰西的幽灵小队——未来战士》以及出自欧洲制作组之手的《纪元2070》；休闲游戏则包括《黑眼豆豆——体验》《舞力全开3》以及《雷曼——活力出击》（Rabbids: Alive and Kicking）。其中《启示录》等热门游戏提供了试玩。育碧软件还在会上展示了即将发售的网络游戏《赛道狂飙2——峡谷》（TrackMania 2: Canyon），并且主持了一个主题为“在线游戏是否改变了我们的创造方式”的圆桌谈论会。

■ 16号试验体将成为可操作人物


《启示录》近期公布了更多多人模式的图片

据《PSM3》杂志报道，《刺客信条——启示录》新增了一位关键的可操作人物，他就是从系列初代开始身份就扑朔迷离的16号研究对象（Subject 16）。16号研究对象是在Desmond Miles之前被Abstergo抓走，作为Animus实验对象的（Desmond就是17号）。由于长期工作在Animus系统中，16号研究对象失去了理智，《刺客信条——兄弟会》的官方攻略本中提到，16号最后很可能自杀了，但在他死前，似乎已经成功侵入Animus系统，他将自己的部分记忆保留在了系统中，为后来的试验体留下了足够发现真相的线索。16号研究对象的登场可能类似于《刺客信条Ⅱ》中操纵Altair，或《兄弟会》中的“克里斯蒂娜任务”（Christina Mission），只有很少的戏份，但允许玩家亲自操控他行动。

■ 《狂飙——旧金山》PC版再次推迟


这样不够一流的作品似乎更需要DRM的支持

育碧软件的开放世界动作游戏《狂飙——旧金山》的PC版将再次推迟发售，新的发售日是9月27日，主机版则按原计划于9月6日发售。育碧表示，目前没有发布PC版Demo的计划。《狂飙——旧金山》的发售日已经屡次推迟，但此次延期只针对PC版，似乎印证了育碧对待PC版的策略就是如此——“刺客信条”系列的最新两作都是延迟3个月左右发售。育碧表示，PC版屡屡延期的目的就是加入了时刻在线DRM系统，而受到盗版困扰相对较少的主机版可以离线游戏，玩家只需进入游戏时激活“Uplay”即可畅游多人模式。

月评

■ 奥斯本计划?

在科隆游戏展（Gamescom）开幕之际，传闻特别多。关于育碧的一个是：育碧旗下的工作室正在开发一款全新作品，代号为“奥斯本计划”（Project Osborn）。故事梗概很劲爆，据说讲述的是美国国父乔治·华盛顿的后代带领恐怖份子袭击美国的故事。

消息来源透露了很多细节，比如这款游戏将是一款基于团队作战的射击游戏，将登陆高清平台，很可能会同时推出PC、PS3、Xbox 360这三大版本。游戏中的主要反派是一名42岁前军人——出生于弗吉尼亚州的John Washington。John的人生起初和一般的美国人没什么两样，后来在军校毕业后前往阿富汗服役。在那里，他的生活发生巨变，目睹了战争的残酷和苦难后，丧失了对美国领导人的信心。此后他立志成为一名“游击队”组织的领袖，他被称为“现代的威廉·华莱士”，希望重新夺回已经“失落”的美国，恢复前辈们的荣光。John的对手是海豹突击队的反恐精英Osborn。

作为一款团队FPS，这款游戏据说在游击队和海豹突击队两个不同的派系间进行，游戏将贯穿美国的各大城市。这一切看起来真是好熟悉——除了“国父后代颠覆美国”这个噱头之外，一切都是标准的团队FPS的做派。在争夺激烈的欧美FPS游戏市场，潮流来去得特别快，从潜行到脚本剧情，到团队合作，每过一两年总有大批的同类产品面世，如果哪个厂商不想弄一款这样的游戏赶赶时髦，你都不好意思出来混，更何况身为一流发行商，目前却缺少最顶级FPS阵容的育碧软件呢?

就算“奥斯本计划”只是个传闻，育碧的“FPS复兴计划”也该提上日程了——你看“隔壁”为了“战地”和“使命召唤”互相招呼得多么起劲? P


《幽灵小队——未来战士》已经延期到2012年，现在的主打是《孤岛惊魂3》

PC

魔法门之英雄无敌VI

■Might & Magic Heroes VI■策略■Black Hole Games■Ubisoft■2011年10月13日■本刊特约英雄世界 陆夫人

神圣猎鹰帝国国王与天使米迦勒正在授权，册封新的狮鹫公国大公

距离上一款“英雄无敌”系列的正统续作已有5年之久，在如今游戏爆发的年代，这个时间间隔的确有些长

不过我相信这不会减少玩家的热情。“英雄无敌”系列秉承对Fans认真负责的态度，每次出续作前都会邀请全球玩家参加评测。在本文截稿前，官方已经进行了3次测试：年初的Alpha测试中，“英雄世界”现任管理员EvilP带来了本作的初观；之后，由各国论坛社区推荐的千名玩家参加了第二次测试，笔者有幸参加了这次测试，并为官方提出了少许建议和意见。最后就是于6月28日～7月25日进行的Beta测试。这个版本容量达到4.3GB，加上陆续推出的完善补丁和更新内容（最后推出的1.2补丁有近600MB），试玩版里包含了全部种族和生物（除Boss）、部分战役和一张多人地图，可谓分量十足。我们得以就此窥见《英雄无敌VI》的方方面面。

本作故事发生在五代剧情的400多年前。人类国度属于神圣猎鹰帝国统治，五代当权的神圣狮鹫帝国只是其下属公国之一，公国的大公是帕维尔（Pavel）。为了保卫国家和嫡子斯拉瓦（Slava）的安全他挺身与死敌决战，但没等到援军——身为亡灵法师的姐姐斯威尔坦娜（Sveltana），就被死敌召唤出的恶魔杀死（没错，帕维尔就是预告片中战死的帅哥）。

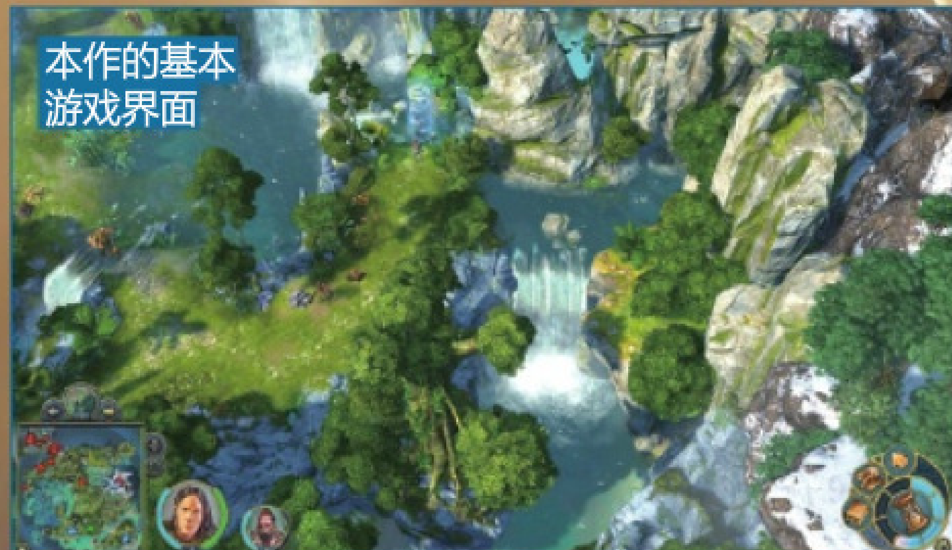
在那场决战后15年，也就是七龙纪564年，第二次月蚀战争恶魔入侵前夕，我们的皇子斯拉瓦已为人父。正带领狮鹫公国度过最艰难的日子：年表上指出，564年正是五代大魔头卡贝勒斯（Kal-Beleth）出现的时间！此时，毫不知情的人类帝国内部仍在勾心斗角。狮鹫公国陷入了前所未有的内忧外患：征战的疲惫使诸公国都对它虎视眈眈；因为与兽人这个被众多公国像蝼蚁般奴役、驱赶的种族结盟而受到恶狼公国的攻击；哪怕是兽人内部也有部分势力对狮鹫公国误解颇深……

就在复杂的大局下，斯拉瓦还需要去面对自己5个不那么省心的子女。

随着游戏进行，他们的故事会逐渐展现神圣猎鹰帝国背后黑暗的一面，也会揭露他们家族内的私人恩怨。故事中将充满爱情、复仇、谋杀以及兄弟情谊、手足相残等种种戏码（我们将在10月中旬刊带来《英雄无敌VI》的详尽前瞻）。


本作主角是即将迎来血月的人类们


狮鹫大公帕维尔


本作的基本游戏界面

头条新闻

■《战地3》将强制安装Origin平台



中国香港地区的Origin官方主页

DICE的社区经理在博客上透露，《战地3》的零售版将强制安装Origin平台，否则无法进行游戏。这似乎解释了《战地3》宣布不通过Steam平台发售的原因。此前，EA的另一款FPS《孤岛危机2》也没有通过Steam发售，一度引起了EA和Vavle因数字版游戏的发售问题失和的传言。EA当时的解释是，公司希望《孤岛危机2》的后续DLC不通过Steam发售，而Vavle坚称Steam的游戏必须是“完整版”，因此只能舍弃Steam。有消息称，EA当时的举动就是为了推销自己的Origin平台。尽管EA后来否认要和Steam竞争，但是游戏发行巨头希望组建自己的数字发售平台是可以理解的。

■《质量效应3》多人模式将作为DLC发布

据最近出版的英国杂志《Xbox World 360》报道，《质量效应3》将包含多人模式的消息已经得到确认。此前，已经有消息说，EA在E3展上提供的试玩版里就包含多人模式，内容包括传统的夺旗、团队竞赛以及经典的波次抵抗等，看起来和FPS游戏的多人模式有些相似。据悉，多人模式将作为DLC在游戏正式发行后一个月左右提供给玩家，目前尚不知晓DLC属于付费下载还是免费提供。多人模式将在9月的欧洲游戏展（Eurogamer Expo，由欧洲游戏门户Eurogamer主办）期间提供试玩。《质量效应3》定于明年3月6日登陆三大平台。



杂志当期的封面

■ EA Sports公布《FIFA 12》全球代言人



这两位真是怎么看怎么不搭

EA Sports近日公布了协助其在全球范围内推广《FIFA 12》游戏的全明星阵容。其中被重点提及的3人分别是澳大利亚中场卡希尔（Tim Cahill）、英格兰锋霸鲁尼（Wayne Rooney）以及巴西天才卡卡（Kaka），在其他国家和地区的封面上，还活跃着更多球星的身影，他们是法国的梅克斯（Philippe Mexes）、西班牙的皮克（Gerard Pique）、意大利的帕齐尼（Giampaolo Pazzini）、德国的胡梅尔斯（Mats Hummels）以及英格兰新星威尔希尔（Jack Wilshere）等。EA Sports采用足球明星作为游戏封面的传统可以追溯到上世纪90年代。无数偶像的身影为游戏的热销起到了推波助澜的作用。

月评

■ Origin的崛起

你很难揣测出一个国际化大公司到底是怎么想的。也许怎么想的，连他们自己也很难说清。几年前，EA还曾坚决不发行PC版的次世代FIFA游戏，你能想象EA突然又声称PC才是他们的主要业务所在么？

EA高层的确是这样说的，EA Labels总裁Frank Gibeau最近告诉GameSpy，Origin不是个花架子，也不是玩票，Origin数字下载平台还要大展拳脚呢。总裁说，虽然PC游戏深受盗版困扰，但是PC游戏相关的付费数字下载业务其实成长相当快。的确，不仅有Steam这样成熟的平台业绩喜人，连GOG.com这样的老游戏怀旧下载站都经营的风生水起（GOG是“Good Old Games”的缩写）。和实体版相比，数字版省去了许多传统的发行环节，低碳环保，利润可观。另一方面，EA看中了免费游戏以及休闲游戏的广大市场——许多相关的想法已经在免费游戏风行的亚洲市场进行了试验，而现在免费游戏又在大规模地进军欧美市场——刚刚吃下PopCap Games的EA真是下了很大一盘棋。

现在，EA似乎已经没有必要掩饰了。每天都要和“现代战争”系列打口水战的《战地3》，不论将来的素质如何，都会成为本年度EA最卖座的游戏之一，据说在英国的预定量已经超过了《战地——叛逆连队2》的20多倍。借助《战地3》捆绑Origin，牢牢抓住忠实的用户，肯定是EA所希望的。

想想《仙剑奇侠传五》发售前期，数字版和实体版的供货状况，不禁要感叹一句：真是“全球同此凉热”哟！



遭泄露的《战地3》多人模式Alpha版

PC/PS3/X360

战地3

■Battlefield 3■射击■EA DICE■Electronic Arts■2011年10月25日■江苏 防弹手柄



所有枪械的组件都不是通用的，使用武器也需要“熟练度”

8月份DICE对《战地3》的多人模式进行了内部测试，地图为E3上我们看到的“地铁行动”（Operation Metro）

游戏模式为Rush。由于测试旨在验证对战服务器稳定，因此Alpha版外观还比较粗糙，比如没有抗锯齿，不过游戏系统已经完整展示在了我们面前。

职业系统方面最大的改变在于Medic的取消，医疗功能整合到突击兵的身上，也许因为这不是Assault的老本行，他们救起人来不怎么给力：《叛逆连队2》中医疗兵可以让休克状态的队友原地满血复活，而《战地3》中的突击兵在救完人后，对方还处于卧倒状态（无法立刻跑开），HP只恢复了一丁点，且手上只有M9、MP-443这样的小手枪，还魂后很有可能再次被打至扑街。这一改变让玩家们感到有些不适应，不过对降低游戏节奏、增强战场真实感方面有一定帮助，毕竟垂死的家伙给医疗兵“电”一下，马上就生龙活虎也确实有些不像话，况且被救一方如果不想再死一次让敌方赚分，还可以选择拒绝施救。

武器方面，主力枪械均拥有3个改造点，包括瞄具、两脚架或小握把、重型枪管或大弹鼓，人物还拥有一个技能栏（但不能同时装备多种特技，不然就成MW3了）。轻机枪和狙击枪的脚架是通过鼠标右键打开的（前提是前方有用于掩护的低矮障碍物），但由于开支架的操作同进入瞄具视角相同，在障碍物较多时经常会发生乌龙事件。战斗中我们还看到了新增的“人肉预警系统”：在被拥有高倍率镜的狙瞄准时，玩家可以看到来自对方Recon所在位置的反光（这一特性无视太阳的位置）。在被敌方枪械射出的外红点瞄准时，屏幕上会出现炫目的红光——看起来都是港产枪战片中主角提前发现弱智杀手的招数。反过来说，你也可以用镭射指引器来晃晕对方的双眼，造成瞄准困难。

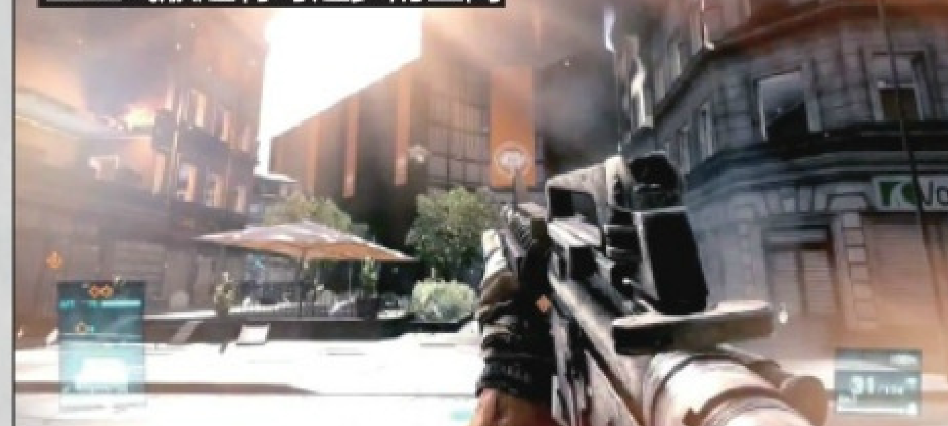
Alpha版中的载具只有LAV25装甲车一种，在车辆视角中就可以操作25mm机关炮和7.62mm同轴机枪，配合热成像功能可很好地克制利用茂密草丛和观察死角“蹲坑”的行为。本作对载具的损毁判定也有调整：两枚C4或一发直接命中的火箭弹可以瘫痪战车，但无法将其连同乘员一锅端（只有爆点位置的成员会被炸死），幸存者们依然能跳下车继续作战。P



除颤器跑到了突击兵手上，这次他们也要治病救人



地铁站内部的所有光源都可以打坏，战术手电还能产生类似闪光弹的眩晕效果



DICE表示，在光效、可破坏环境上正式版还有可进步的空间

头条新闻

■《文明V》发布朝鲜文明DLC

《席德·梅尔的文明V》日前发布了两个新的资源下载包。“朝鲜文明与剧情合集包”（Civilization and Scenario Pack: Korea）为《文明V》引入了一个新文明——朝鲜。玩家此次可以扮演朝鲜李氏王朝的第四任大王——太王世宗。他在位期间致力于推动科学和科技研究，创立了朝鲜文字。朝鲜为游戏带来两款新的战斗单位：龟甲船（Turtle Ships）和火炽炮车（Hwach'a Artillery）。朝鲜DLC里还附带了一个游戏剧情——“武侍的朝鲜侵略战”，描述丰臣秀吉统一日本全境后蠢蠢欲动，想吞并西方的邻居，玩家在这个剧情里将可以扮演朝鲜、中国、日本等势力作战。第二个DLC是“古代奇观剧情包”（Wonders of the Ancient World Scenario Pack），这也是目前为止第一个为《文明V》添加新的世界奇观的资源包。它为游戏增设3个奇观：哈利卡纳苏斯陵墓（Mausoleum of Halicarnassus）、宙斯神像（Statue of Zeus）和阿提密斯神殿（Temple of Artemis）。DLC添加的剧情中，各方文明的目标就是修建或以武力夺取最多的世界奇观。



韩国玩家都哭了

■《NBA 2K12》公布封面人物



说到怀旧，魔术师怀不怀旧？

作为全球销量与人气最高的篮球游戏，2K Sports的《NBA 2K12》继续邀请知名篮球人物加盟，出现在封面上。官方此前曾发布了一款“黑影”版海报，让玩家猜测本年度的代言人到底是谁。实际上，本作的封面人物共有3个，他们分别是传奇篮球明星迈克尔·乔丹，魔术师约翰逊和“大鸟”拉里·伯德。去年主打怀旧、以乔丹为封面人物的《NBA 2K11》非常成功，本次2K Sports再次请到了乔丹加盟系列新作，续签了3年的独占协议。《NBA 2K12》将在10月4日登陆PC、PS3和Xbox 360等6个平台。EA同期与之应对的篮球游戏变成了《NBA嘉年华——火热版》（NBA Jam: On Fire Edition）。

■《边境之地2》剧情流程将是前作3倍

2K Games日前正式公布了个性鲜明的FPS《边境之地》（Borderlands）的续集，并在《Game Informer》杂志上独家公布了游戏的开发进展。本作的设计师Paul Hellquist表示，新作的主线剧情将更曲折、更激动人心，流程将会是原来的3倍之多。《边境之地》原作的剧情模式已经不算很短，后来又靠众多DLC延伸出了不少的分支情节。设计师的这番最新表态一定让玩家们十分期待吧？


目前唯一公布的主角萨尔瓦多（Salvador）

月评

■ NBA游戏不停摆

当劳资谈判陷入困境，NBA宣布停摆的时候，有“美国分析家”也分析了2K Sports的最新体育游戏《NBA 2K12》的销售前景。这位分析家认为，NBA停摆带来的恶劣影响正逐步蔓延至其它领域，其中倍受欢迎的NBA游戏可能因此损失惨重。

仔细想想，这样的分析能有什么道理？虽然EA Sports的FIFA系列在世界各地披荆斩棘，但在美国本土，体育游戏的销量榜又呈现另一幅景象：“NBA 2K”系列是目前仅次于NFL系列的热卖体育游戏，《NBA 2K11》已经售出了500万套以上。加之EA已经不再推出新的同类产品与“NBA 2K”系列竞争，目前“NBA 2K”的前景仍旧是十分看好的。虽然停摆可能影响一部分篮球粉丝的对游戏的忠实度，但《NBA 2K12》的开发者不是没有考虑到这个问题：借鉴前作成功的乔丹模式，制作组为本作加入了多种传奇球星对抗模式，其中就包括约翰逊和伯德的“黑白双煞”。这些“关公战秦琼”式的玩法，说白了就是在NBA没有现实比赛的情况下，继续深打怀旧牌。如果说，一点都没有效果，谁信呢？

10月份，NBA劳资双方还有一次正式会谈，这被认为是NBA停摆事件最后一次和解的机会，但《NBA 2K12》相信不会受到特别大的影响——美国职业体育不是第一次碰到这样的停摆事件，参考EA Sports推广《Madden NFL 12》时的表现，2K Sports应该能安然度过所谓的NBA危机。P



为什么停摆不会是官方游戏千载难逢的机会呢？

PC/PS3/X360

黑暗领域 II

■The Darkness II■射击■Digital Extremes■2K Games■2011年10月4日■北京 红黑军团

Jackie对女友的怀念时刻萦绕心头

从同名漫画改变而来的射击游戏《黑暗领域 II》，在E3上提供了一个发生在“地狱之门游乐场”中的战斗：

拥有黑暗力量的反英雄主角Jackie Estacado被死去女友Jenny的幻影和歌声吸引，结果中了“兄弟会”的埋伏，一场大战不可避免。

没有对暗之领域骇人力量的掌控，Jackie只是个普普通通的枪手，暴露在强光下时，Jackie同样不能获得黑暗力量的眷顾。从这段战斗的情况来看，敌人对Jackie的这一特性相当了解，它们手中威胁最大的武器不是各种长枪短炮，而是探照灯、闪光弹，甚至是用来反射光线的镜子，可不要小看这些AI角色哟！同其它射击游戏的最大不同在于，Jackie可在猛扣扳机射击一个敌人的同时，以“一心二用”的方式料理其他人。根据玩家的杀敌技巧，每次击杀后可得到“+10”“+25”等不同数量的经验值。

长着4只嘴的“小鬼”（Darkling）被Jackie亲切地称为“猴子”，它的威力虽然比不上召唤兽，但搞怪的能力却相当高超。小鬼会跳到敌人脑袋上用手捂住它们的双眼，使其攻击不能；或将敌人丢过来的手榴弹捡起来再丢回去；还能一面将敌人从掩体后面往外推，一面大喊：“干掉它！”

漫画迷们对游戏改编“毁人不倦”的担心完全没有必要，漫画作者Marc Silvestri在现场试玩后也认为这是款“最酷最狠”的FPS。

PC/PS3/X360

边境之地2

■Borderlands 2■射击■Gearbox Software■2K Games■2012年4月1日■北京 红黑军团



这个大胡子粗看起来可没前代的主角人设那么带感哟

《边境之地》续集目前透露的新特点不是太多，亮点都体现在武器上

前作曾宣称自己有8700万种武器（指理论值），在二代中Gearbox不准备再玩这种文字游戏了。游戏中出现的枪械无论是外形还是性能都会同其“制造商”相联系，让玩家只要看上一眼就对其大致性能猜得八九不离十。

就拿“Bandit”这一派系来说，他们使用的武器更像是用废旧垃圾组装出来的，比如“狙击枪”的瞄准镜居然是一支破破烂烂的玻璃瓶，“突击步枪”的准星根本就是拿一枚螺丝钉来凑数。“Tediore”使用的枪械具有用完即丢的一次性特色，弹夹打光就能将它们当手雷丢出去炸人，炸完敌人后还能留下一些部件回收再利用。很有东欧风格的“Vladof”用的是以苏制枪械为原型的改制武器，而且全部都是以火神炮的多管形态登场，拥有首屈一指的发射速率……

本作已公布的主角是个名叫Salvador的大胡子兄贵，前作中的主角会退居二线，担任辅助性的NPC。Salvador的绝技在于可以“双持”任何武器而无视装备的体积和重量（显然没有辜负了他的好身板儿）。在升级相关技能后，如果两支武器的种类相同，那么射击的稳定性就会大幅度改善。游戏还新增了在双手使用不同武器的情况下，单支枪械伤害输出加倍，以及在连射状态下提升射速的技能（我们将在10月中旬刊的GC专题中带来本作的详细报道）。

头条新闻

■《圣斗士星矢Online》亮相2011ChinaJoy

2011年7月29日，完美世界的圣斗士专场活动亮相ChinaJoy。9点30分整，随着完美世界八位专业模特身穿为其量身打造的金色圣衣，为玩家展现了圣斗士的的经典气质，随后，完美世界为现场玩家展示了圣衣箱爆米花筒、飞行帽等周边产品。此外，著名漫画家——车田正美的手绘作品也在完美世界展台惊艳亮相。



完美世界主持人与玩家一起看回顾圣斗士25年视频

2011年是圣斗士诞生的第25个年头，主持人与现场玩家共同观看了25周年的回顾视频，现场玩家跟随画面中的情景，仿佛回到了曾经的童年时代，大家无不动容，默默地想起了童年时代对圣斗士的喜爱，曾经的梦想与快乐。对于许多70、80后玩家来说，圣斗士不仅仅是简单的一部动画片或者一部网游，它承载了太多的美好记忆，深深地影响着一代人最原始的梦想。台下很多对圣斗士有着深厚感情的粉丝走到台前，表达了自己对《圣斗士星矢Oline》的寄语和期待，也表示了对完美世界的祝福。

■《笑傲江湖》实景模型亮相2011ChinaJoy

在一年一度的2011年ChinaJoy展会上，完美世界旗下的武侠网游《笑傲江湖》江湖模型正式亮相，受到了与会者的热情围观。据悉，这座模型是由完美世界影视场景设计师精心设计，全部取材自金庸小说中的江湖世界，涵盖了《笑傲江湖》中最具代表性的剧情故事，并分别以四个区域展现了春夏秋冬四个季节主题。模型中的每个场景都具有代表性，其中包含了与游戏主线任务及副本息息相关的，各种跌宕起伏的故事桥段。同时也设计了不少小细节，揭示了游戏中各种不为人知的隐藏情节。其中包括了神教之崛起，华山正邪大战、思过崖传剑，梅庄救困、圣姑大婚，绿竹巷听琴、决战江湖等四大剧情关键词。

据完美世界透露，以此实景模型为背景制作的《笑傲江湖》CG宣传片“决战江湖”也在ChinaJoy结束后公布出来，为玩家们奉献一场视觉的盛宴。

■《倚天屠龙记》不删档测试正式开启

2011年7月30日，北京完美世界首款2D武侠网游《倚天屠龙记》在2011年ChinaJoy上宣布，将在8月18日进行不删档内测，并在现场与公会举行入驻签约仪式。

《倚天屠龙记》在现场以视频的方式，为台下观众展示了国际铸剑师周正武先生是如何遵循古法铸造倚天剑的——选材、锻打、淬火、磨砺……每一道工序都不容马虎，淬火所选用的泉水，磨砺所选择的料石，都对一把剑有着至关重要的影响，任何一个环节哪怕出现一点小小的差错，都会让一把宝剑功败垂成、毁于一旦。同时《倚天屠龙记》的CG和PK视频也亮相活动现场。



在Chinajoy现场与入驻公会举行了签约仪式

据悉，《倚天屠龙记》是完美世界历时多年，潜心打造的2D武侠网游；它以金庸先生的武侠小说《倚天屠龙记》为蓝本，以完美祖龙倚天工作室潜心研究的“AX”技术为基础，锁定“江湖”主题，为玩家展示了一幅波澜壮阔的江湖画卷。

月评

■那些记忆

作为一个80后，我经历过那个国外动画强势入侵的年代。从某一个角度来说，这种入侵，是国产动漫的悲哀，但是也是我们那个时代成长起来的孩子们的幸运。在当年接触到的许多动漫作品之中，又以车田正和的热血动漫《圣斗士星矢》最让我难忘。在这部作品中，对于正义的追求，对于爱的诠释，在自己幼小的心灵里生根发芽。对于未来的影响，更是不言而喻。于是在N多年过后，我依然渴望当年的那部经典用另外的形式出现在自己面前，这种感觉自始自终从未改变。

于是，当我看到完美公司代理的《圣斗士星矢Online》时，内心的激动可想而知。这种感触，是无论游戏质量到底如何，都渴望尝试的一种冲动。当然，这种情况也让《圣斗士星矢Online》轻易地拥有了一个非常稳定的、且有不俗消费实力的基本玩家群体。这对于游戏后期的展开，非常有利。

但是一款游戏肯定不是仅仅依靠粉丝就能存活下去，不然春哥不用唱歌，直接开个游戏公司圈钱就OK了。游戏的品质具体如何，大概也只有我们真切体验了之后才能有更好的评论。我认为各位玩家为了回忆，体验跨越时空的游戏带来的快乐无可厚非，但是对于一款备受瞩目的游戏，我们还是有理由期待更多。

另外，在本届ChinaJoy上对完美世界总裁竺琦的专访时，我们还偶遇了来自日本《Fami通》的记者，他们显然也是冲着《圣斗士星矢Online》这款游戏而来——看，就连漫画发源地的人们都对其充满了期待。



这部动画片风靡了整整三代人（无数70、80乃至90后们，都是它的粉丝）

完美世界
●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://world2.wanmei.com/

■北京 faith

《完美世界》新副本“九渊”揭秘

国产的3D网游《完美世界——耀世重生》全新资料片即将正式公测！除了丰富的线上活动外，资料片全新的内容无时无刻不吸引着玩家的眼球。今天就请大家跟随小编的脚步，一起走进将于资料片中开放的全新副本——“九渊”！

新副本 新体验

新副本“九渊”是《完美世界——耀世重生》资料片最受玩家关注的内容之一。资料片公测后，玩家将在这里面对从未见过的强大Boss，体验庞大恢弘的剧情任务，好玩多变的战斗方式，绝对让你大呼过瘾！而“九渊”背后还有着跌宕起伏的故事背景，下面就让们来一起探索其中的奥秘。

完美大陆 惊天之变

在很久以前，在失去诸神指引的完美大陆中，众生为了争夺宝贵的“元石”而陷入更大的纷乱之中。经过一系列大规模的并吞与争战，在完美大陆上几乎是同时崛起了5座巨型的城邦：黄帝之都、青帝之都、赤帝之都、白帝之都、黑帝之都，它们就是著名的“五帝之都”。在《完美世界——耀世重生》中，寻梦港的飞鸟传来消息，很久以前就失去音信，只存在于传说之中的赤帝之都“朱雀城”，终于出现在了完美大陆！只是现在住在里面的，不是当年的朱雀皇族，而是本次资料片中加入的新种族——影族。新种族出现后，誓言要与人族、羽族、兽族建立友好的同盟关系，因为他们带来了一个惊天的噩耗。

影族的来使称，致使影族几近灭族的罪魁祸首——“碧潮”，原来不是一个人。进一步追查得到的消息称，碧潮是完美大陆上最神秘的组织——“七杀盟”的高级领导人。对于这个组织，没有人明确地知道以何种方式存在，只知道，自从“七杀盟”成立之后，完美大陆就再无宁日。伤麟血案、千年战争、五帝混战……，都有这个神秘组织的身影，却似乎看得见摸不着。而如今，由于影族族人的不断抗争和顽强的战斗，这些幕后的魔头终于被迫显露出来。

神秘种族 弑神血煞

抽丝剥茧之下，更多的可怕之事浮出水面——原来“七杀盟”内斗，原来的七杀盟已不复存在，“碧潮”及其爪牙自立门户，建立了一个更邪恶的组织，“弑神血煞”。“弑神血煞”比原来的“七杀盟”更加凶残，目的也更直接——腐化吸收整个完美大陆上最强大的力量，最终造就出新的神祇，取代那些已经沉寂的旧神，妄图将整个完美世界都笼罩在新邪神的统治之下！

弑神血煞的首领之一“碧潮”，原本打算利用潮汐之石榨干影族的生命力，加速他们的邪恶计划。但影族的及时觉醒让其计划破灭，“碧潮”被迫带着潮汐之石潜回其巢穴——“九渊”，进行新的密谋。

全新挑战 九渊

影族的实际领导者“卓丹”元帅，亲自带领两大军团，“影之刃”和“晓之歌”的精锐，连同其他三族精英，深入“九渊”，以巨大的伤亡代价——以及“卓丹”本人的部分灵魂，破除了“九渊”的封印，并暂时阻止了“碧潮”的修神之路。但是这并不能完全地阻止“碧潮”及其爪牙的不断强大，根据生还者称，“九渊”内无数各族的英灵，已经腐化堕落，凭借多年的积累，他们已经超越了仙魔之上，具有基础的神格——他们已经能从信仰者身上源源不断地汲取力量。若真让这些邪神修成正果，完美大陆将被整个颠覆。

四族的领袖决定召集天下的英雄，在这些邪神真正现世之前，阻止他们。“九渊”，这个关系到整个完美大陆生死存亡之地，成为所有人瞩目的焦点。里面还有多少未知的邪恶，由你我去探究，弑神血煞的阴谋是否能得逞，数千年来的动荡能否终结，一切谜题，将由你来揭开。


新副本外景


神秘的新副本


探秘新副本 拯救完美大陆


强大的Boss隐藏在其中

神鬼传奇

●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://sgcq.wanmei.com/

■河北 老鸭

《神鬼传奇》解读缤纷夏令营

酷热的暑期，《神鬼传奇》也随着天气的温度而打的热火朝天。倒不是战斗愈演愈烈，因为这里从来就不缺乏战斗的存在。而是一个大型活动，让所有玩家都血热沸腾，这就是“缤纷夏令营”。

蛋，就要砸！

一般都是复活节的时候，才会有彩蛋出现。但这次夏令营居然也有彩蛋可砸。砸就砸吧，没准还真的可以砸出一个惊喜。到9月30日为止，每天可以砸蛋10次，每一次砸蛋就可以获得一定的积分，当成功砸到第十个彩蛋之后，就可以获得“夏令营缤纷卡”1张！这可是不可多得好东西，需要砸满20次彩蛋，才可以换取最牛徽章1枚，即“涅尔德之神裔”！要说起这个徽章的功能，还真是不错。“等级45可佩带，物理攻击+60、魔法攻击+60、生命上限+3%、暴击几率+1%、力量+40、智力+40、精神+40、体质+40。”看着一连串的属性，几乎是全面提升角色的战斗实力和生存能力。并且以45级的佩戴要求出现，这就更加突出了这枚徽章的珍贵之处。但是要想获得这枚徽章，也是需要坚持不懈的努力，毕竟要砸满20次的彩蛋才能换得。所以说最少也需要20天的时间。为此，现在就赶紧抓住运气，去为了即将获得的“涅尔德之神裔”，而去努力砸蛋吧。

除了超牛的徽章之外，还有另外1个非常拉风的道具出现，那就是“夏日摩托艇”。可以负责任的说，夏日摩托艇必然会是今后的绝版坐骑，酷酷的外形，绝对是拉风的体现。而要想获得夏日摩托艇，所需要的砸蛋积分可不少哦，需要整整12万积分！但是面对超炫的造型，以及不俗的属性，12万积分也要坚持获得。这款精良品质的坐骑，可供全职业使用，并且可以用精良品质强化宝石进行强化。当强化到最高级时，移动速度提升70%、提升5%命中和闪避。属性也算是蛮不错的么，对得起12万积分！

此外除了上述两个令人流口水的道具外，还有夏日男女版时装，女款是性感的比基尼、男版则是阳光帅气的沙滩服。但唯一另人遗憾的是，这两款时装都不能进行强化，而且使用期限仅仅是30天。所以要想拉风，就等到最后一天在进行兑换吧。所需要的积分不是很多，只要3万积分哦！

夏令营缤纷卡，太诱惑！

除了上述奖励之外，我们还可以使用积分来兑换夏令营缤纷卡，夏令营缤纷卡的奖励十分丰厚。

名称	类别	说明
夏日摩托艇	坐骑	精良品质坐骑，全职业使用，可以用精良品质强化宝石强化。强化到最高级：移动速度提升70%提升5%命中和闪避。
夏日时装（女）	时装	物理攻击+90、魔法攻击+90、幸运一击几率+1%、暴击几率+1%。装备无法强化，无法进行时装改造，有效期30天。
夏日时装（男）	时装	物理攻击+90、魔法攻击+90、幸运一击几率+1%、暴击几率+1%。装备无法强化，无法进行时装改造，有效期30天。
幸运积分卡	奖券	右键点击可以随机获得1000-2000幸运积分。
绑定元宝卡	工资	右键点击使用，可以获得1000点商城绑定元宝
1级宝石箱	宝石	鼠标右键点击打开后，会随机获得1个1级宝石。
2级宝石箱	宝石	鼠标右键点击打开后，会随机获得1个2级宝石。
3级宝石箱	宝石	鼠标右键点击打开后，会随机获得1个3级宝石。
宝石碎片	宝石	使用5个宝石碎片合成1个1级宝石。
圣光魂珠卡	魂珠	使用后可以获得一颗相应等级的圣光魂珠
奥丁魂玉之光	魂玉	奥丁魂玉的碎片，可以在生产系统中加工用3个奥


炎热夏日 与朋友一起出海赛艇


深海美景 清凉无限


炫酷摩托艇 极速狂飙


砸彩蛋得好礼 惊喜不断

丁魂玉之光加工成为1阶奥丁魂玉。

3阶奥丁魂玉　魂玉　　物理攻击16-48、魔法攻击+32、命中+54、回避+54。可以在亚特兰蒂斯广场的强尼处使用魂玉凝聚把3个3阶奥丁魂玉凝聚成为1个4阶奥丁魂玉。

4阶奥丁魂玉　魂玉　　物理攻击24-72、魔法攻击+48、命中+88、回避+88。可以在亚特兰蒂斯广场的强尼处使用魂玉凝聚把3个4阶奥丁魂玉凝聚成为1个5阶奥丁魂玉。

经验之书　　经验　　鼠标右键点击打开后，可以获得大量经验。

看罢奖励，是不是为止心动呢？咱就不说别的，4阶奥丁魂玉就是好东西哦。别忘了，青龙朱雀白虎玄武的法器，可是要用到9阶奥丁魂玉的哦！此外，还有3级宝石箱的无限诱惑，以及绑定元宝的出现。看来这个夏日，咱们是注定要热起来！

积分，就是如此赚的！

想着夏日摩托艇的超酷外形，再一看居然需要12万积分！真的是让人很心酸啊！那么有没有一些任务可以获得积分呢？答案当然有喽。每名玩家，每天可以在幸运彩蛋那里接到一个浪漫之旅任务，完成浪漫之旅任务后，就可以得到550点积分！虽然积分不是很多，但至少也比没有强吧。接下来，我们就来看看幸运彩蛋会让我们去完成一些什么样的任务吧。

从幸运彩蛋那里领取浪漫之旅任务，点击接受就可以得到任务提示了。浪漫之旅任务共有3个，分别对应了3个NPC：普莉斯、加茜娅、奥阿丽德。但是我们每天只能完成一个浪漫之旅任务，换句话说每天接受的浪漫之旅任务，是从这3个任务中随机选择一个来进行。其实这3个任务，就是我们平时要完成的日常任务，3个NPC对应的任务分别为：普莉斯——试练大厅、加茜娅——魔法学院、奥阿丽德——回答问题。其实这3个任务做起来，并没有任何难度，也可以说最终完成任务之后给的积分，等同于白送。完成浪漫之旅任务，会得到550点积分，那么我们按照从任务开始那天算起，任务总共天数为68天，那么也就是说可以完成68次浪漫之旅任务。那么总共获得的积分就是68×550=37400。

总浪漫之旅那个总共获得的37400积分，是远远不够我们消费的。至少距离“夏日摩托艇”所需的12万积分还是有很大的差距。笔者每天砸到可以得到855点积分，再按照68次活动天数来计算，总共可得到68×855=58140。那么加上浪漫之旅任务的积分，总共就是37400+58140=95540。但是这个积分还是不能够换取夏日摩托艇！那么剩下的积分差距要如何弥补呢？这就需要我们来巧用积分兑换了！基本上来说使用12万积分是不太可能的，但是将积分换做夏令营缤纷卡，就有可能抽到夏日摩托艇哦！建议大家将积分积攒到7000时再使用，这样可以一次换取5张夏令营缤纷卡。目前有很多种关于开启夏令营缤纷卡的方法，笔者在这里就为您讲解一下。首先最好是准备6张夏令营缤纷卡，然后在每天刷新时间里进行开卡。打开背包之后，选择第一张夏令营缤纷卡，点击使用。这个时候能看见在一张卡片上有夏日摩托艇的图案，把这个位置记下，然后开始兑奖。从第2次到第6次，全部选择第一次出现夏日摩托艇的那张卡，这样获得好东西的概率会相对大一些。这个方法目前已经得到很多玩家的认同，就算没有抽到夏日摩托艇，多来几个3级宝石箱也是蛮不错的。

说到这里，我想大家已经开始想到了一个更坏的念头！对不对？是不是想，赶紧去练小号，然后全部升到31级，依靠开夏令营缤纷卡来小赚一笔呢？这次官方送的东西，简直令人惊讶到一定程度！夏日摩托艇是绑定的，但是其他道具却可以交易。这是不是很邪恶的念头呢？想一想三级宝石箱的魅力吧！既然有了这个念头，那你还等待着什么呢？钱啊！再向你招手哦，赶快行动吧！

缤纷夏令营活动的精彩毋庸置疑。如此高回报的奖励，也是在《神鬼传奇》中前所未见。经过本次夏令营的洗礼，相信大家的实力又会进一步得到提升。装备强力、宝石增多、宝宝技能变强，那么接下来我们又将迎来什么样的挑战？也许下月，就会有你意想不到的惊喜挑战哦！我们拭目以待吧。



夏日时装 引领潮流



热辣装扮让你魅力尽现



夏日摩托艇 型男必备



水清沙白海风吹 还有美人鱼



狂欢过后去战斗 击杀玄武奖励多

诛仙2
●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://zhuxian.wanmei.com/

■北京 墨色七弦

《诛仙2》疏影情未已

当踏入这中土与南疆十万大山间的幽静谷地时，映入眼帘的便是遮天蔽日的绯色，宛如火焰，从地底灼烧至天际。无论是枝上花蕾，还是水中石子，都泛出些许微红，一如包藏于寒冰中的火种，透出几许清高，还有更多挥之不去的寂寥。

千百年来，焚香一派远离俗世，偏居一隅，既以自己的方式守护着南疆的宁静，也自命清高的无视中土诸派。如果没有鬼厉，或许他们可以继续这样与世无争，如果玄火鉴一事已是终了，或许他们也可以继续从前的一切。只可惜，世事流转，从不遂人所愿。

数日前鬼厉突然出现在玄火坛，已引起不小的震动，而神秘人物的介入，更使得事件变得扑朔迷离。

目击鬼厉与神秘人物缠斗的焚香弟子显然说不清另一方是何派人物，甚至有人说，与鬼厉纠缠不休的并不是“人”。

“不是人”这说法显然不能说服谷主。于是奉谷主之令，一众弟子在全谷搜寻了数次，结果一无所获，仿佛那巨大的身影凭空蒸发了一般。

被事件所激，整个焚香谷处于高度戒备中，气氛凝固，令原本就异常安静的焚香愈发诡异。

一个纤小的红色身影溜出厢房——却是年轻一辈的女弟子素影。大约是焚香法术太难操控，那无形的火焰由法力凝聚，意志稍弱，则火焰不成，催之过猛，又会伤及自身。为免跟不上修行被逐出门墙，素影时常在夜半修行，此夜如是。

她熟谙地穿梭在花木之间，不多时便来到疏影嵋。眼下全谷的戒备都远胜往日，唯有这正殿后的小地方依然不引人注意。她舒了口气，概因最近的事件令人担惊受怕，她已有数日不曾来修行。凝神修行亦不知多久，但见东方微光，已是黎明。素影站起身，舒展了下有些僵硬的身子，便是这瞬间，有股无形的压力从身后袭来，令素影先前因修习火焰而略觉闷热的身子仿佛落入冰窟。

在她的身后，巨石与树木之间，依稀伏着一个身影。或许是那身影太过巨大，以至于她先前看去，只道是山石或是树木，而不觉得有什么异常。

好奇战胜了恐惧，她一步走上前去，但见一个巨大的身影伏在一块石头上，那人肤色很深，上面遍布斑纹，仿佛天然的伪装。“你……”她失声惊呼，小山般的身影也由是一震。下一刻，她便见那“巨石”以惊人的速度闪到一边，只有一双金色的眸子注视着她，犀利如鹰隼。

“啊……”她悚然，对方也同样凝视着她。那人尽管摆出一副戒备姿态，却无太多敌意。衣衫残破不堪，深色的皮肤与纵横的斑纹掩盖下，还有凝固的血色。

素影愕然，想起之前的讨论，不由猜测起来，难道眼前这人，便是那日与鬼厉缠斗的神秘人？然而此刻的她已然忘了恐惧，只上上下下打量着对方，同时暗自忖度着，这番身形，与其说是人类，倒不如说更像是兽妖……

眼见天将拂晓，她恍然惊醒，赶忙转身离去，可方才奔出几步，又想起什么，转身将一包大黄丹放在那人身边。

对方只是怔怔看着她。“你、你快躲起来吧。”她低声催促，说完或是自己也觉得不可思议，赶忙捂着嘴，小跑开去。奔跑中，她感到一股灼热的目光，在背后燃烧。

焚香的修行是残酷而艰难的，每一天，都有人因受伤而离开，苦苦支撑下来的，也有不少人在执念里走火入魔。

她从不曾想过离开，并非是她多么想成为驾驭神火的修为大成者，只不过这种修行，已成了她的习惯。随朝霞而起，踏落日而归，趁月色而出，披曙光而归。


焚香谷一直都很漂亮


焚香谷外景


这个神秘的蓝光很有来头


玄火坛内坛构造

单调重复的人生里，已成了她眷恋的全部。如果有一天，曾和自己一起努力的人都不在了，那么自己坚守的一切，又是什么？她忽然开始思考那个神秘的来客，他或许，是为了自己的信仰而与鬼厉拼搏的吧。他那一身的伤口，显然在与鬼厉的交锋里也并没有占据完全的上风。

渐渐的，她开始关注起他的消息。虽然她几乎不再去疏影嵋，转而去了鱼人滩，但她总有种感觉，觉得那人依然在那儿。她开始向每日巡逻的同门打听，问及可有那神秘人的踪影。得到了否定的回答后，她会有种莫名的释然。

明明是无关乎自身的事，明明那该是师门的敌人——素影时而思索，那一刻为何会想要救他。她本是满怀怜悯之人，从前便是流浪的猫狗，都能让她心酸不已，可这嗜血如命的神秘人……

终于，一个寂静的夜里，她又一次前往疏影嵋。

那小山般的身影，依然坐在巨石上，倒似乎不知道自己庞大的身躯有多显眼似的。素影凝视着那双金色的眸子，莞尔："你不怕被人发现吗？"那金色眸子注视着她，沉默。

眼见对方沉默地听着，却连神色也不曾有改变，她暗自想着这的确是野兽，多半不懂人言。当下默然靠在那身影一边。然她心中却是万般澄澈，便是入谷修行至今，也不曾有过这般淡泊的心境。两个身影便在月色下静默地守着，直到星辰渐隐，朝阳东升。

此后的日子，素影每夜都会去疏影嵋，无论是修行还是静思，小山始终在一边默默凝视着。失落的时候，她会对着沉默的小山诉说心事。那个时候，她显然忘了小山并不属于焚香，也没注意白日里，小山并不在疏影嵋。

直到十多天后的一个深夜。一声凄厉的长啸陡然撕裂了幽谷的宁静，苍山古林间，也弥漫起异样的气息。她被喧嚣所惊，急急奔出房间，但见一群外貌各异的人，持着各式兵器，将小山团团围住。那一群人有的身姿较小，持弓待发，有的婀娜翩跹，却是刀光袭人，有的卓然出尘，手中古琴飞扬，还有的身形健硕，手中巨斧闪闪。

难道是传说中的神族！她心中震撼，躲到一侧。只见被团团围住的小山金色眸子闪耀，再不复往日的平和——他仰头长啸，声如惊雷，神族众人也是戒备万分。"上！"只听神族中不知何人一声令下，众人立时交替进攻，进退有序。

闻声而来的焚香弟子对着这一幕，个个瞠目结舌。浩大的山河殿，在这略为苍白的月色下，闪烁着让人眼花缭乱的各色法术，以及小山庞大却灵活的身子。

或是被那饱含杀机的琴声所激，小山愈发狂暴，金色的瞳孔中开始泛出血色。他的伤口在激战中皴裂，而他却似无察觉，在飞溅的血珠中越战越勇。

神族众人的阵法越来越大，小山冲突来去，却无路脱身。焚香弟子也开始戒备，提防着这一群不速之客。小山扫视着众人，怒气愈发强盛，却在目光触及素影的瞬间，忽而泛出一抹温柔。也就是这一迟疑，他被巨斧击中，堪堪撞向一边。

"小山！"素影骇然，手中火焰燃烧，再不顾危险冲入神族的阵法——焚香弟子陡然见火焰燃气，只道是信号，当下齐齐催动术法。万千火焰灼灼，便将神族众人围于火焰之中。而素影的突然杀入也乱了神族的阵法，神族众人不得不勉力应对焚香之火，而抛开一边的小山。

趁着混乱，素影与小山闪向疏影嵋。

另一边的战斗还在持续，疏影嵋上二人却怔怔相对。"小山……"

"我要走了。我、我找的东西，已不在焚香，失去了利用价值，他们会来杀我。"小山的声音很粗犷而温柔，让素影一时惊呆。"对、对不起。"大约是很少说话，他的语调生硬，更似乎有些害羞。

那一刻，素影忽然明白过来，无论是焚香门下的她，还是太昊一族的他，都是那样清高而孤独的人。也或许是这一份感觉，让她几次出手相助。

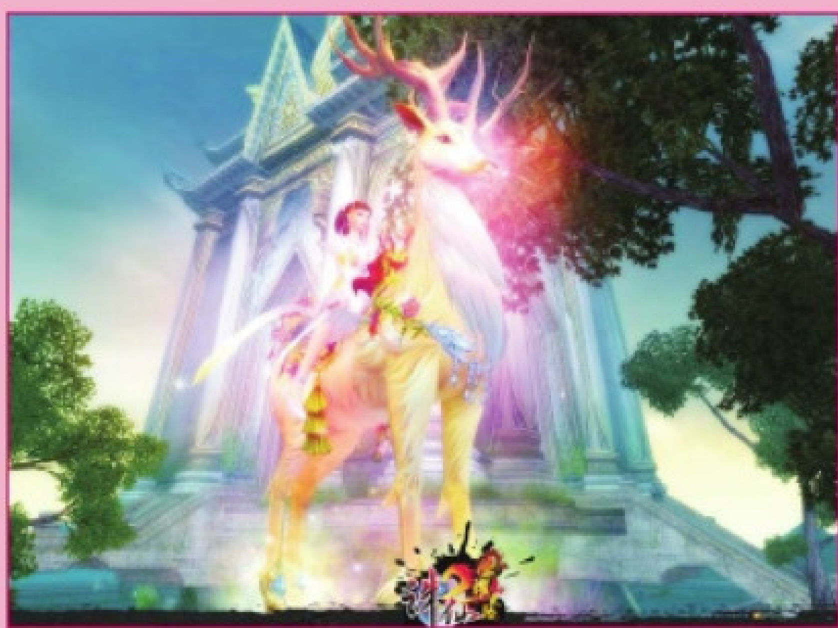
那一夜之后，没有人再见过小山，而焚香的一片嫣红中，也不曾再有人见过素影。P


玄火坛


《诛仙2》中传统的中式婚礼


变身成为美丽的月神·望舒


今年夏天才推出的冰龙坐骑


九色鹿闪耀着七彩的柔光登场

头条新闻

■《梦想世界》独创电影式副本 超好玩暑假活动



多益近日透露，《梦想世界》自今年暑假推出电影式副本后，广受玩家好评，尤其是此前推出的九部电影。据悉，《梦想世界》的电影式副本首先于今年6月初推出的，第一部是“千里走单骑”电影副本，玩家在此可以与关云长一起过五关斩六将。第二部电影式副本是“机械帝国”，恰逢《变形金刚3》的上市，让玩家在此副本中得以将想象力发挥至极致。紧接而来的寻宝剧情副本“古墓奇谋”带来又是截然不同的游戏体验。

今年《梦想世界》的暑期活动广受玩家好评，“海盗宝藏展现抗击海盗，捍卫宝藏的惊险剧情，8大活动玩得如痴如醉，没想到暑期网游活动还能这样玩。”一位玩家如此说道。而魔幻副本光影序曲，斗法天界神将，抗击魔军入侵，感受指环王般的奇幻剧情。火星上的非凡婚礼，远古部落的神秘冒险，穿越上古封神战场讨伐纣王，还有与倩女幽魂经典的人鬼恋等将继续出现在《梦想世界》中，为这个暑假没有赶上活动的玩家继续保留。

■《神武》新玩法智慧风暴，休闲无极限



近日，多益网络在免费的回合制网游《神武》推出休闲玩法“智慧风暴”后，广受玩家关注。其实谈到休闲内容，《神武》此前推出的庭院以及坐骑，DIY、养成玩法一直备受关注。

据多益透露，“智慧风暴”是由经典游戏“对对碰”演变而成，而且融入了更多的《神武》创新元素。全新的5大独立职业，20个独特的技能，更是增加了行动石、攻击、格挡等概念，创造出一种全新的休闲对战棋盘玩法。

此外，在此前推出的《神武》“幸福人生”中，庭院系统以坐骑系统在本月又有全新内容上线。玩家可以在这个开学之际，感受一下多益网络带来的休闲和惬意全新内容。

■《梦想帝王》新推群英会 玩法丰富不单调

多益网络近日宣布，旗下页游《梦想帝王》推出的舌战群英会活动，将采用网页游戏中比较新颖的卡牌式对战方式，可以与其它爱好舌战的玩家，在牌桌进行一局既简单又有趣的“战斗”。

《梦想帝王》主策划向我们说道：“自策略页游出现以后，在许多玩家的心目中就是三件事，建城、造兵和打仗。建造城池获得资源，训练士兵积极备战，发动战争掠夺资源和地盘。这些就是策略游戏的全部吗？不。至少在《梦想帝王》中，玩家除了这三件军国大事以外，还有别的修身养性玩法可以玩，比如和美女玩玩“舌战”，听漂亮丫鬟吟诗作对等等，此次新推出的舌战群英会活动将让游戏的乐趣更加丰富。”

月评

■ 卡牌式战斗人人爱

随着一年来桌游在国内的火爆态势，卡牌式等被国人了解的桌游式战斗方式也渐渐被网游吸收，受到了玩家们的欢迎。

说到桌游，我们就要好好给读者们补补课了，桌游最早起源于欧美地区，并且风靡了欧美地区几十年，它的内容也涉及了战争、历史、建设、贸易、文化等许多方面。许多80、70后的读者朋友们一定记得大富翁、强手棋吧，其实他们就是桌游的一种。与运动和其它种游戏相比，桌游不依赖于计算机或是其它设备，并且注重对思维、语言表达、沟通甚至是情商能力的锻炼。因此，桌游无论是休闲、聚会还是商务，都可以轻松找到乐趣。最早桌游的英文单词是Board Game，但随着桌游的类型日渐宽泛，Tabletop Game这个称呼也渐渐被玩家们所认可。

但是桌游传入国内的时间却不长，如果追溯历史的话，恐怕也要到上个世纪的九十年代了。可在那个时期，桌游却一直是小众人群的最爱，直到近些年的杀人游戏等桌游的日益火爆，桌游才逐渐被大众所认可。

其实桌游网络化已经不是什么新鲜事了，毕竟网络可以弥补时间、地域等很多方面的限制，让玩家可以更轻松，更简单地在游戏中得到放松，而网络也需要一个新鲜的方式来满足玩家尝鲜的心态。但是桌游正像前文中说到的，他的范围广泛，种类繁多，卡牌式桌游只占到很小的一部分。《梦想帝王》的舌战群英会正是采用的卡牌桌游方式，因此，会得到喜爱这类型桌游的玩家们认可。不过我认为《梦想帝王》作为网页游戏，可以发挥自己本身的特色，吸收更多桌游的创意。也只有这样，才可以得到更多玩家的认可，让自己的产品领先于其它网页游戏。P



神武
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sw.henhaoji.com/

■北京 亢龙有悔

《神武》新手必看攻略

回合制网游《神武》近期新区开放不断，不少玩家冲新区是为了能快人一步，抢先获得别人所没有的级别优势。级别是决定你游戏进展的最重要因素，尤其是在《神武》新区，能否快速升级，决定了你的起点高低。作为《神武》老玩家，笔者将教大家如何才能快速升到40级。因为在《神武》里，40级是个分水岭，40级以上才算真正告别新手玩家。

出身决定一切

群秒输出类：龙宫，最多秒五，伤害没魔王高；魔王，最多秒四，伤害比龙宫高而且还能召牛虱；这两种比较适合新手玩，活动任务升级热门玩法也简单，加点主要以加魔力为主。

物理攻击类：大唐，除了“破釜沉舟”80级SP技能外，只能单体攻击，使用招式受气血响；可以鉴定武器和铠甲；狮驼岭，有群体攻击招式也有单体攻击招式，使用招式不受气血影响，消耗魔法，天生带勇敢技能，战斗中参战的宠物不会逃跑；这两种同样比较热门，玩法简单，也是输出需要，新人建议尝试，活动任务也吃香，加点主要以加力量为主。

辅助加血类：普陀，辅助与救人并重的门派；化生，治病救人的和尚及辅助；加点主要以体质和耐力为主。

封印控制类：五庄，可封印可辅助可攻击，封印招式虽然只有一招，但却能封印物理、法术、和特技，很霸道；方寸，以封印技能为主要玩法的一种职业；加点主要以敏捷为主，体质和耐力为辅。

综合类：天魔里，能封能输出能隐身能召唤战斗宠；盘丝，能封能毒能吸血吸魔法；地府，能恶心死你，可以嘲讽、吸血、隐身、吃宠补血并且有抗封印的门派天赋；天宫，可输出可封印；各种类型的加点都可以尝试。

1～40级光速升级攻略

首先新人出生，前10级主要做主线剧情或者支线任务就ok了，10级后到长安城的门派接引人处选择门派，然后继续做主线剧情和支线任务一直到20级（这段期间主线、支线多到爆，很快就20级了）。

20级后，可以去捉鬼了，通常都会有些高级玩家带捉鬼的，效率超快哦！通常高级玩家会一直带到30级，到了30级就要存经验了。20级后靠捉鬼来升级是最快的了，记得领双倍经验哦。顺带提下，3倍经验在捉鬼任务中是无效的，3倍经验只适合野外打怪。除了关注等级以外，你的门派技能和辅助技能也要跟上人物等级，门派技能可以学到比等级高5级，辅助技能可以学到比等级高10级。辅助技能是在临仙镇的辅助技能导师处学的，打开临仙镇小地图就可以看到他了，现阶段主要是学强身和健身术这2个技能，增加气血和体力上限。期间如果到了25级建议捉个猫女，属于前期的小龙女了，加上支线和主线任务奖励的“还童丹”，可以用来洗宝宝，洗到攻击资质有1300+，其他资质最好有一两个满的就可以了，反正后期要换的，前期别对宝宝要求太高，可以用就行了。

等到了30级，所有技能都学满，也可以继续存经验（反正有高级玩家带，免费的午餐，而且捉鬼有一定几率得古董等东西），一直存到经验值是你30级升级经验的10倍左右，提示一下，30级的升级经验是2万4，也就是说存够24万就别存了，因为当前经验大于升级所需经验10倍的时候，不再获得新人奖励加成并且获得经验减半的。

30级以后可以将现存的经验用于自己升级以及学习门派技能和辅助技能上，剩下的时间将以前的支线和主线都做了就可以到40级了。主线剧情任务的一些精英怪杀不过不用怕，世界喊一声很多高级玩家会帮你过剧情的，高级玩家帮助新人可以得到系统奖励的善恶值。记住，最重要的一点，门派技能和辅助技能等级要跟着人物等级走。


方寸山技能三星灭魔


惊天雷


龙宫-龙卷雨击


做任务 村长家人挤人

梦想世界

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■广州 亢龙无悔

《梦想世界》“光影序曲”副本攻略

“光影序曲”是《梦想世界》难度排行第二的高级副本，需全员玩家超过或等于105级才能挑战。这个105级副本再次展现了《梦想世界》天、魔两大势力的实力，副本中魔族Boss的攻击与防御都非常强悍，因此高级药品必须随身携带，队员之间必须拥有默契的配合才能拥有获胜把握。



副本简介

抵抗魔族入侵，保卫家园和平是每一位梦想勇士的职责。105级新副本，带你同天界护卫队长一起深入敌营，接受新的试炼。

在此副本中，玩家可以选择魔族和天界路线，不同分支路线带给你不同的刺激与体验，还有机会获得全新染色道具和兑换坐骑道具喔。

任务NPC：夜幕镇，穿行者

进入条件：组满5人队伍，全员等级≥105级队伍配置：除了保证输出的战士、法师外，需配置一名医生

流程一览

（1）勇闯魔族营地

（2）战胜魔族“莫虎”

（3）战胜魔族“逐日”/战胜天界“南凡”

（4）战胜魔族“血葵”/战胜天界“雁安”

（5）战胜魔族“霸天鬼悍”/战胜天界“霸天龙颜”

详细流程：

（1）魔族百夫长

雁风受命前往魔族前沿哨所查探敌况，并伺机破坏敌方能源石，切断魔族用于输送兵力的纽带。

在与雁风一同前往魔族营地途中，却遭到魔族“百夫长”的阻挠，与之对话进入战斗。

此关难度不大，建议先主后小。本关怪物使用的招式都是固定的，战士可以根据相应招式抗性来打。例如，主怪百夫长的招式固定为“阴阳为道”，建议使用灵巧和力敌的招式。

（2）莫虎

打败魔族百夫长后，随同雁风继续前往魔族前哨，在半路遇到了魔族队伍“莫虎”的袭击，与之对话进入战斗。

本关难度不大，但是如果不按照技巧来打会，主怪或小怪会一直无限复活，所以建议先集中杀死一个小怪，查看是否会复活;如果不会复活，则继续杀小怪，全部小怪死亡后，再集中杀主怪。如果小怪会复活，则集中杀死主怪后，再杀小怪。主怪"莫虎"固定使用招式 “三环套日”和“划阴破阳”，建议战士使用力敌招式攻击。

（3）踏云（路线选择）

战胜莫虎后，却发现是踏云暗中出手相助。交谈后得知，踏云也是受命来抢夺能源石，由于所属上司不同，两人均诧异于所领任务的迥异，此时有不同路线可以选择，影响分支剧情。

a、摧毁魔族营地（以下a内容均为魔族路线）

b、返回天界对质（以下b内容均为天界路线）



百夫长，怎么杀?



莫虎小儿，认栽吧!



踏云，好生保重!



逐日，来一决高下

（4）魔族路线——“逐日”/天界路线——“南凡”

a、选择摧毁魔族营地：与踏云道别后，为了赶在他之前摧毁能源石，立即继续前行，在蛊惑之路上遭遇走火入魔的天降“逐日”的袭击，与之对话进入战斗。

本关有一定几率出现死士“罗刹”，罗刹每回合会随机让一个小怪狂暴两回合，建议先集中杀死罗刹。罗刹死后，继续之前先主后小的打法即可。

本关Boss逐日固定使用100级招式“撕天”和“劫乱斩”，建议战士使用灵巧招式攻击。同时小怪中有一个执事，会使用暗器的3个毒招式，杀主后可以优先杀这个。

b、选择返回天界对质：随雁风一同返回天界南天门，准备当面询问霸天神将关于此事。但在门口却受到天界校尉南凡的阻挡，与之对话进入战斗。

本关有一定几率出现死士“罗刹”，建议先集中杀死罗刹。罗刹死后，继续之前先主后小的打法即可。

本关Boss南凡固定使用招式“举穹天”和“见血封喉”，建议战士使用力敌和灵巧的招式攻击。同时“见血封喉”传染瘟疫毒，队员之间会互相传染，如果有道法队员可以使用太初归元或者清心咒解除负面状态。

（5）魔族路线——“血葵”/天界路线——“雁安”

a、战胜逐日后，被系统传送到万魔祭坛，与前方的魔族“血葵”对话进入战斗。

Boss打法：此关战斗难度仍然不大，同前一关一样，出现死士“罗刹”时，首先集中杀罗刹。罗刹死亡后，仍然采取先杀主再杀小的打法。主怪“血葵”使用固定招式“饮魄”，建议战士使用力敌招式攻击；小怪“夜魔”和“赤水”有鬼魂性质，可以使用驱鬼的招式攻击。

b、战胜南凡后，硬闯净孽牢狱，随雁风来到地图中部，会遇到雁安，与之对话进入战斗。

此关打法类似“莫虎”，如果有出现死士“罗刹”则首杀。其次，先杀一个小怪查看是否会复活，小怪有尸体会被住怪复活，则集中杀主怪；如果小怪不会复活，则先杀小怪再集中杀主即可。同时，小怪中的“空月”固定使用后发招式，所以可以优先攻击。主怪“雁安”固定使用招式“天人合一”和“黄龙中威”。

（6）魔族路线——“霸天鬼悍”/天界路线——“霸天龙颜”

a、战胜血葵后，又被传送到秘石废墟，发现魔族竟用冷血魔兽禁锢能源石，准备摧毁能源石时，霸天上将突然出现，想要夺取能源石，为了保护人界的和平，与其对话进入战斗。

同前几关一样，如果出现“罗刹”时，首先集中杀罗刹。由于主怪霸天每回合都会使用全体固定伤害技能“魅惑乾坤”，所以仍然先集中杀主怪霸天再杀小怪，建议战士使用普通抗性招式攻击主怪。两边的小怪“裂刃”和“血狼”抗封较低，可以封印住。

b、战胜雁安后，在天界会遇到“霸天龙颜”，与之对话进入战斗。由于主怪一直使用“疯狂连击”，两边的“混沌领主”和“混世魔王”也一直使用“疯狂法连”，“天罗”和“天孤”则一直使用群攻。所以建议优先集中攻击主怪Boss，再攻击两边会群怪的小怪。

副本奖励

在副本中战斗结束后，除了可以获得经验、低佣金和修炼值外，还有机会获得全新的染色道具：七彩魔晶（召唤兽装饰染色）、神灵/仙灵珊瑚果（神、仙兽染色道具）和神灵/仙灵玛瑙石（神、仙兽装饰染色道具），以及全新的稀有坐骑兑换道具：暗月结晶碎片和阳炎结晶碎片。

同时副本掉落的“破魔令牌”兑换积分后，也可以使用积分兑换其他道具，例如荣誉之玉、兽魂结晶、重造精华等。



血葵，跟你玉石俱焚



挑战霸天鬼悍



打完收工


花儿代表我的心


有情人终成眷属

头条新闻

■《天龙八部3》发布沙盘式“天外江湖”体系

2011年7月29日，搜狐畅游于Chinajoy现场正式召开武侠网游《天龙八部3》的媒体发布会，会议现场，畅游副总裁黄纬与《天龙八部3》运营总监Adams分别进行了演讲，公布了游戏的研发计划与主打内容。据悉，在本届ChinaJoy畅游展台的周边就已经泄密了《天龙八部3》的消息，引来玩家的高度关注。畅游副总裁黄纬先生在介绍了天龙系列作品作为畅游王牌产品，依然勇于挑战、不断创新的原因之后，《天龙八部3》运营总监Adams则用一段侠气十足的演讲，揭密《天龙八部3》的主推玩法：天外江湖体系。


天外江湖，人外有人

据介绍，“天外江湖”以跨服为硬件基础，打造“自成空间”的后武侠世界，这里具备独立的生态系统和社会架构，颠覆了传统中由系统制定好的“主题式”游戏架构，而是采用网游中少见的“沙盘”式架构，保证游戏性的前提下，不再“告诉”玩家去做什么，让玩家“自主”决定去做什么，完全还原理想中的江湖世界——所有规则，由玩家制定。

搜狐畅游表示，《天龙八部3》的玩法、剧情等内容将在Chinajoy过后为玩家一一解密。

■《鹿鼎记》主题电影即将上映

搜狐畅游近日宣布，旗下的武侠网游《鹿鼎记》已经正式公测，大世界的跨服玩法、外域星球新种族、海量趣味副本活动等游戏内容征服了很多玩家。与此同时，由搜狐畅游与唐人影视联合拍摄的首部网游主题电影《梦回鹿鼎记》也于近日宣布后期制作完毕。这部由清宫大剧《步步惊心》原班人马出演的电影，融合了穿越、武侠、幻想三大元素，被称为“武侠版步步惊心”，叙写了韦小宝古今穿越的身世之谜，预计9月即将与观众见面。

■《鹿鼎记》“鹿鼎格格”清穿美女选秀活动启动

近日，金庸武侠网游《鹿鼎记》主办的“鹿鼎格格”大型清穿美女选秀活动正式开启。据搜狐畅游介绍，由两个平行世界打造的鹿鼎江湖融合了穿越、武侠与魔幻三大元素，将原著武侠世界中清新的画面，有爱的格格，初恋的故事融合在了一起，为这个暑期掀起一股“格格风”。据选秀活动组公布的消息，活动期间只要玩家上传真实的照片，就可能获得“鹿鼎美女格格”认证，体验一把穿越大清的感觉。



ChinaJoy期间搜狐畅游showgirl

■竞技经典《刀剑英雄》首届PK嘉年华启动

搜狐旗下的武侠网游《刀剑英雄》近日宣布，首届PK嘉年华将于九月中旬正式启动。据悉，本次《刀剑英雄》的PK嘉年华为期长达2个月，总共分为游戏内预赛、PK淘汰赛以及线下总决赛三个部分。

除了精彩纷呈的赛事以外，搜狐畅游还会邀请全国各地的《刀剑英雄》7年明星玩家参加最后的线下嘉年华聚会。让玩家充分感受竞技带来的乐趣。

活动

■《鹿鼎记》公测有奖问答

《鹿鼎记》是搜狐畅游旗下，中、韩两国研发团队，历时四年联手打造的大型3D多人在线角色扮演网络游戏。游戏以金庸先生的同名巨著为蓝本，运用好莱坞标准3D动画引擎，以全开放式的剧情设计，结合经典群侠传模式，创造的一个不可思议的幻想武侠世界。依托独创的全服务器数据交互技术，《鹿鼎记》首次实现多个服务器的无缝连接，打造出真正没有服务器阻隔的无限江湖，并且以严谨的全服社会、经济一体化理念，构建出史无前例的全服务器阵营对抗体系——“SvS（Server vs Server）”。此外，《鹿鼎记》还推出模拟人生、一人三职、一人五宠、立体家园、自建城邦、外包任务、驯龙空战、海底游历、星球冒险等创新玩法，玩家可在游戏中寻找属于自己的鹿鼎记奇幻人生。

请判断以下说法是否正确：

1、在《鹿鼎记》游戏中一共有6种职业

2、药师是《鹿鼎记》游戏中的治疗职业

3、《鹿鼎记》是免费游戏

4、《鹿鼎记》是一款金庸题材的武侠网络游戏

5、《鹿鼎记》是由中韩两国开发小组共同制作

6、在《鹿鼎记》游戏中可以见到原著中的角色

活动参与方法：请将活动答案发送到邮箱Sky@popsoft.com.cn

活动截止日期：2011年9月30日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、Email、手机（或一个有效地联系方式）。获奖玩家名单将在2011年10月中旬《大众软件》上公布。

奖品设置：

活动参与奖：3份，奖品为《鹿鼎记》神秘专属周边

附5月中旬刊搜狐有奖问答中奖名单：

吉林　刘磊
天津　林景燕
广西　方夏
四川　杨松庆
福建　马义辉 P

鹿鼎记
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■四川 阿鱼

《鹿鼎记》梦境迷航制胜秘诀

在《鹿鼎记》中，小宝梦境副本以其趣味性、技术性以及不可预知性，获得了许多玩家的喜爱；而副本中掉落的职业套装、宝石镶嵌材料、法宝转世材料以及天赋要诀等宝物，更是令玩家们趋之若鹜。

当挑战队伍队员们的等级都高于50级时，便会进入梦境迷航的配对状态。一旦配对成功，队伍就会跨越服务器障碍，前往梦境迷航中，与敌对服务器的玩家一决高下。

在梦境迷航中，虽然也有海大富、瘦头陀、洪安通等怪物，但竞技的方法却截然不同。而小宝梦境与梦境迷航最大的不同，在于小宝梦境是与怪斗，梦境迷航则是与人斗。与人斗，其乐无穷！迷航对决的获胜方，不仅能够获得巨额经验值，还能开启胜利者宝箱，从中获得金币与天赋要诀、天赋丹、生活图样等珍品（失败方也有经验值与参与者宝箱，但获得宝物的几率较低）。

如何才能夺取梦境迷航的胜利？首先，我们得掌握正确的竞技方法。

迷航对决之理论攻略

梦境迷航中有两个玩家营地与7个竞技场地。玩家营地是双方的大本营，大家可以在那里恢复状态后，利用旁边的蹦床飞往竞技场地。

7个竞技场地分别为：射箭、瘦头陀、食梦貘、海大富、噩梦根源、双儿与宝箱。每个场地，竞技方式也有所不同。

竞技场地之射箭

大家还记得小宝梦境里那些背负着弓箭四处逃窜的NPC吗？这次，我们将扮演他们的角色，背负着箭支射向箭靶。

在射箭场地内，一层又一层的圆形图案被标记在了场地上。整个场地其实就是一个大箭靶，最里边的圆形代表10环，紧挨着的圆环代表9环，再外边一点的则是8环、7环、6环……以此类推。我们的任务便是背负着箭支，将其尽可能地插到最里边的圆形，获得最高环数。那么箭支在哪里获取呢？

在场地的一端，会不断刷新出两根箭支，分属两个阵营。我们拾取己方阵营的箭支后，就会变身为负箭者，接着跑到场地最里边的圆圈内，插下箭支，就能获得10环。不过，变身后的玩家，无法使用攻击技能，而且防御能力也会大幅减弱，所以需要有人保护，以免遭到敌人的毒手。

双方阵营，谁射出的环数多，谁就拥有此场地的占领权。占领射箭场地的阵营玩家，可以在场地旁边的赵天师处领取“百步穿杨”状态，增加命中效果。

竞技场地之瘦头陀

在小宝梦境里，瘦头陀擅长操控巨石，碾压与之为敌的玩家们。而到了梦境迷航中，这些巨石成为了击败瘦头陀的关键。在该场地内，守护者瘦头陀虽然攻击力不强，但防御力堪称超一流，即使再强大的攻击力、再厉害的武学技能都难以伤其分毫——除了一块小石头。这些能让瘦头陀遭受重创的小石头就藏匿在巨石之中，只要击碎瘦头陀身边的几个巨型石头，就能拾取掉落在地上的小石头。捡起石头，砸向瘦头陀，就会降低他的生命值。多砸几块石头，瘦头陀便会屈服。

击败瘦头陀后，此场地便归我方所有。此时，大家可以在一旁的赵天师处领取一块小石头。对敌人使用小石头后，会让其处于短暂的晕迷状态。

竞技场地之食梦貘

这一场地很有意思，场地内并没有食梦貘，而是陈列着两排葫芦。这两排葫芦彼此对立，每排5个，有两种颜色，分属两大阵营。我们该如何占领这个场地呢？打葫芦！集中火力，迅速击碎对方阵营的葫芦，每击碎一个葫芦，场地内便会出现一头食梦貘。然后拾取己方阵营的葫芦，将它喂食给食梦貘，这头食梦貘便归我方所有。接着，继续击碎对方阵营的葫芦，继续将己方阵营的葫芦送给现


开启胜利者宝箱，获得天赋丹


梦境迷航场景图（部分）


射箭


砸死瘦头陀

身的食梦貘享用。当我方击碎3个以上敌对阵营的葫芦，并获得三个以上食梦貘的所有权后，就成功地占领了这一场地。

竞技场地之海大富

小宝梦境里的海大富害怕机关，梦境迷航里的海大富同样害怕。占领这个场地的关键就在于能否利用陷阱控制住海大富。

在场地的两端，分别有一个圆形陷阱与两根机关柱子，海大富则位于两个陷阱中间。一开始，队伍可派出一名队员攻击海大富，且战且退，将他引到己方阵营的陷阱内。引诱海大富时，应收起珍兽佣兵，以免宠物四处乱跑，干扰海富进行陷阱。当海大富踏入陷阱的那一刻，两名队员立即启动陷阱旁边的机关柱，将陷阱激活，就可以困住海大富了。控制住海大富，便占领了这一场地。

这里必须再说说：如何夺取已被占领的海大富场地。当海大富场地被对手占领后，海大富会被围困在对方陷阱中。这时，我们若攻击他，他并不会追击我们，也就无法将他引到我方阵营的陷阱内。不过大家千万别泄气，海大富之所以无动于衷，是因为你没有将他打疼。请大家召唤出宠物宝宝，集中火力全力攻击，当他的生命值下降到不足三分之一时，就会挣脱陷阱的束缚，咆哮着追击大伙儿。这时，请立刻收起宠物，吸引海大富进入陷阱，然后启动机关柱，一切搞定！

竞技场地之噩梦根源

神龙教教主洪安通来到梦境迷航后，威力尽失，已经无法对我们形成威胁。他孤零零地在场地内游荡，想要教训来犯之敌。在洪教主四周，有5根奇特的柱子，他似乎十分惧怕这些柱子。没有错，这5根柱子就是克制洪安通的法宝，也是占领此场地的关键。点击柱子，就会进入激活状态，短时间的读条之后，柱子顺利激活。当3根以上的柱子被我们激活后，洪安通便会意志崩溃，臣服于我们。噩梦根源场地也就为我所有。

需要提醒的是：在激活柱子时，要尽量避免被洪安通发现，否则他会前来干扰大家的行为。虽然不至于被洪安通杀死，但读条会被打断，一切又得重来。

竞技场地之双儿

这一场地看似没有硝烟，实则却是纷争的导火索之一。

在场地内，仅有双儿与赵天师两人。不需要大家开机关，也不用双方在场地内以死相拼，只需要小小的梦境碎片，就能决定这一场地的归属。身为此场地的守护者，双儿却对赤裸裸的厮杀不感兴趣，她只想要梦境碎片。谁给她的梦境碎片多，谁就能成为这个场地的主人。那么，怎样才能获得梦境碎片呢？答案是杀戮。

击杀敌对玩家后，他身旁会掉落一个包裹。打开包裹，就能获得梦境碎片，击杀的对手越多，获得的梦境碎片也就越多。将这些碎片交给双儿，就能赢得她的好感，进而赢得此场地的所有权。

此时此刻，我只想用一句话来形容双儿：她虽不杀我们，我们却为她而死。这个场地看似宁静，背后却充满着无尽的杀气。美人，果然都是杀人不见血的。

竞技场地之宝箱

这是最为简单的竞技场地，也是最难征服的竞技场地！

说它简单，是因为我们只需要开启场地内的宝箱，使被开启宝箱的数量达到三个以上，就能占领这个场地。说它最难征服，是因为这个场地实在是太简单了，双方人马都能够轻而易举地占领它，导致的后果便是场地所有权变更得异常平凡。另外，必须提醒大家：当你开启宝箱后，会进入无法攻击的虚弱状态，很容易被敌人击杀。因此，要么你暂时别忙开启宝箱；要么你开启宝箱后迅速离开此场地，恢复战斗状态，这样才不至于让自己成为敌人餐桌上的开胃小菜。

迷航对决之实战攻略

7个竞技场地，不同的攻略方法，阿鱼都为大家作了较为详细的讲解。然而，这还不够！掌握攻略方法，仅仅只是夺取迷航胜利的前提条件。要想拥有较大的胜算，我们还得在排兵布阵、临场指挥等方面做文章。

排兵布阵

由于只有一组人（即6名队员）能够进入迷航场地，与敌对阵营的一组人马



抢占食梦貘场地



用机关控制住海大富



占领了噩梦根源



在双儿处提交梦境碎片



开宝箱略

对决；因此队员的选择显得尤为重要。在这方面，请大家注意一个词：均衡。

首先，队伍等级要均衡。对决时，系统会按照队伍的平均等级选择合适的对手。均衡的队伍等级有助于我们获得相对平衡的竞技环境，例如50级Vs50级、60级Vs60级。若队伍等级失衡，既有80多级的队员，又有50多级的队员；那么，对手的平均等级很可能在70级左右。如此一来，50多级的队员很难有用武之地，相当于浪费了一个战斗名额。其次，队伍职业构成要均衡。一个完美的迷航队伍，必须配备一名药师。虽然己方营地内有医生可以恢复状态，但激战中是没有机会让大家回到阵营补血的，要么击溃对手，要么被对手击杀，复活到营地。战斗中如果没有药师补血，我们极有可能一个个地被对手送回营地。有药师，队伍才有持续作战的能力。尤其是秒加药师，其补给能力堪称强大。除了药师，队伍里还应该有一名随时能够冲锋陷阵的“肉盾”。药师与“肉盾”选择好以后，就该选择输出职业了。理论上说，贤士、剑客、火枪、隐者均可胜任，这四个职业各有千秋，能够发挥不同作用。不过，在游戏前期，大家天赋技能尚处于萌芽阶段的情形下，建议优先选择剑客或隐者。剑客的隐身术在迷航中能够起到极大的作用，比如隐匿在噩梦根源场地，当竞技时间快要结束时，迅速占领该场景。而隐者前期的战斗力极强，能够震慑敌人，提升我方士气。另外，火枪的控场能力较强，也是前期不错的选择。

临场指挥

要想取得迷航对决的胜利，指挥者的能力相当重要。场地的占领方法是一成不变的，但战术却是灵活多变的，指挥者应该根据战场动态，及时调整战术。

举个例子：射箭场地经常成为双方阵营首先争夺的目标，因为只要控制住此场地，让己方的环数迅速达到200环左右，对方就很难夺回这个场地了。所以，许多队伍在竞技一开始，便抢夺射箭场地的所有权；当射箭环数达到200环左右，便放弃射箭，全力收复那些被占据的场地。如此，就能保证一个场地（即射箭）的绝对所有权。

但这一招并非万全之策。若射箭场地靠近己方阵营，我们凭借地势之利，或许能尽快控制该场地。但如果射箭场地靠近对方营地呢？我们被击杀后，必须长途跋涉地跑过去；而对方只需要点击蹦床，跑上几步便能轻松到达，形势明显对我方不利。又或者，对方的实力强过我方，已牢牢掌握了射箭场地的控制权，我们还需要飞蛾扑火般地自取灭亡吗？显然没有必要。与其在射箭上浪费时间，不如迅速占领瘦头陀、食梦貘等其他场地，同时派出1～2名队员去射箭场地骚扰对方。请记住，除开射箭，我们还有6个场地可以争夺。

由于宝箱场地极易被征服，因此过早占领这一场地没有任何意义，许多队伍都会在最后一分钟才争夺宝箱场地，以达到出奇制胜的目的。类似的列子还有很多，譬如之前提到过的“安插个剑客隐匿在噩梦根源，最后时刻占领该场地”。战场情况瞬息万变，就看指挥者的临场应变力如何了。

在这里，我认为有必要告诉大家我心目中的场地优先级：射箭、瘦头陀、食梦貘、海大富、噩梦根源与宝箱。前面几个场地都需要花费一定时间与精力，所以应优先占领；后面两个场地很容易就征服了，因此不必急着占领。至于双儿，只要你身上有梦境碎片，随时都可以去提交，争夺场地的所有权。

结语

梦境迷航是《鹿鼎记》里颇具挑战性的竞技副本之一。单凭以上内容，很难将竞技过程中的诸多要素表达清楚；唯有自己亲身体验，在战斗中吸取经验，在失败中找到胜机，方能领悟这一竞技活动的真谛。我相信一句话：最强的攻略来自玩家自己。你还别不信！我有一兄弟，实力极为一般，却在迷航中击败了许多实力强劲的对手。不是因为他信春哥，而是因为他巧妙地利用了属于己方阵营的场地守卫。在游戏前期，守卫的杀伤力极强，我朋友便充当诱饵，将对手引诱到己方守卫旁，依靠守卫之力将其击杀。

看，这就是攻略秘技！没有令人犯晕的数据分析，也没有滔滔不绝的战术讲解，简捷明了，却十分好用。


对决即将开始，队员们都准备好了吗？


剑客可以悄悄激活噩梦根源的柱子，占领该场地


利用蹦床奔赴战场


许多队伍都喜欢抢占射箭场地


瘦头陀较难征服，应优先拿下

天龙八部3
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：尚未测试
●官方网站：http://tl3.changyou.com/

■四川 阿鱼

《天龙八部3》天外江湖精彩前瞻

《天龙八部3》即将震撼登场，天外江湖等待着英雄们的到来，“五绝”正在寻找亲传弟子，准备将毕生所学倾囊相授。你，准备好了吗？

“五绝”现江湖

他，是一派之首，潇洒倜傥、武功卓绝、琴棋书画样样精通，被誉为百年难得一见的武学奇才。不幸的是，在他事业的辉煌阶段，遭到门下弟子丁春秋的暗算，元气大伤。

后隐居擂鼓山中，设一棋局，引天下武林人士前来，只为寻觅一个福泽深厚的继承人。少林憨和尚虚竹有幸成为了他的关门弟子。他将毕生功力传授于虚竹，而后驾鹤西去。他便是逍遥派掌门无崖子。

他，曾是少林寺中一名默默无闻的扫地僧人，在藏经阁中与青灯古佛为伴，过着怡然自得的生活。

少林寺英雄大会上，雁门关惨案真相大白，萧远山父子与慕容博父子生死相搏，却被这名不见经传的扫地僧搅了战局。他一掌击退萧远山、慕容博两位一流高手，瞬息之间治愈萧慕二人数十年顽疾，武功之高，医术之强，世间罕有。一战成名后，他便销声匿迹，不知所踪。他就是名震天下的无名老僧。

他，只是大内皇宫中的一名太监，并未在江湖上留下什么壮举，许多人甚至从未听说过他的名字。但是，对于武林中的绝顶高手而言，他的名字却是如雷贯耳。

此人从道藏经书中无师自通，自学成一位绝世高手，更留下了一部绝世武学——《九阴真经》。这部奇书影响了整个武林数百年，无数人因它而丧命。他乃是黄裳，一位不是高手的绝顶高手。

他，一生好剑，以剑为友，以剑为妻，痴迷剑道，数十年如一日。他曾年轻气盛，仗剑行走江湖，寻求旗鼓相当的对手。

然而，令他失望的是：纵横江湖数十年，竟然无人能够击败自己。在无比失落之际，竟让他悟出了“手中无剑、心中有剑”的绝妙剑道，从此武学更是登峰造极，达到了神鬼境界。若干年后，“神雕大侠”杨过以玄铁重剑名震江湖，恒山掌门令狐冲的独孤九剑驰名天下，却都是源于他的武学精髓。他就是“剑魔”独孤求败。

她，本是一名牧羊女。在一次牧羊时巧遇一头会使竹棒的白猿，从那之后就常与白猿以竹棒交手，从中悟得高超的剑法。初出茅庐的她，仅用一根竹棒就让“三千越甲不可敌”。

身为越王勾践的精锐护卫，这三千带甲亲兵个个身手不凡，甲坚器利，即便是一流的武林高手，也绝难抵挡三千精锐合力一击。但，她是超一流高手，一手越女剑法杀得这些精锐胆战心惊，无法抵挡。最后，她埋藏了对范蠡的痴情，飘然而去。她就是“神剑之影”阿青。

无崖子、无名老僧、黄裳、独孤求败与阿青，均是金庸大师笔下的传奇人物，堪称武侠世界里的“五绝”。

然而，由于时间与空间的限制，这五位绝世高人不能齐聚一堂，指点江山，这让我们颇感失望。但，奇迹总是会出现的，尤其是在《天龙八部3》的天外江湖中，奇迹无处不在。譬如，跨越时间与空间的阻碍，相聚在天外江湖中的“五绝”。

自由自在的天外江湖

不，你没有看错！的的确确是《天龙八部3》！作为《天龙八部》与《天龙八部2》经典的延续，《天龙八部3》正一步一步靠近我们。更为精美的游戏画



年轻时的无崖子



他是谁？我说他是年轻时的无名老僧，你信吗？



“剑魔”独孤求败



烽烟再起，剑指天外江湖

面、全新的武学技能、动人的剧情故事、海量的副本秘境……诸多独一无二的创新元素，离我们愈来愈近。而其中最令人为之倾倒的，便是那传说中的天外江湖。

见过沙盘吗？这个由泥沙、兵器和其他材料堆制成的军事模型，在最初只有一片泥沙。随着士兵、营地、战壕等模型进入沙盘后，固有的宁静被打破了，沙盘中的图案开始以人们的意志为转移，变幻出万千形态。天外江湖就是一个处于静态中的沙盘，犹如一张白纸，等待着诸位武林豪杰前去书写。

与传统江湖不同，在天外江湖中，不再有过多的行为约束，如师门任务、副本活动等，所有自主权均交还给各位豪杰。在我们踏入“天外江湖”前，那里只是一块未被开垦的处女地，只有当玩家进入后，才成为江湖。

在天外江湖中，没有所谓正邪善恶，我们将面临多种选择，可以真正按照自己心意行事，同时承担不同结果；在天外江湖中，没有所谓门派纠葛，一切势力均由诸位豪杰自行建立，群雄割据，纵横联合，江湖变换弹指之间；在天外江湖中，没有所谓排资论辈，所有进入其中的武林人士均站在同一起跑线上，由自己的努力开辟出崭新天地。

这就是天外江湖，突破了传统的束缚，不再“告诉”江湖中人去做什么，而是让他们“自主”决定去做什么。所有规则，由你我来制定。“人在江湖，身不由己”这句话或许将被改写。

全新武学体系——境界

如此看来，天外江湖确实令人期待；但是，这和本文开头提到的“五绝”又有什么关系呢？关系大着呢！

首先，作为观念不同、性格迥异的武学宗师，“五绝”们的兴趣爱好也有所不同。他们游走在天外江湖中，看似随心所欲，无拘无束，实则却是在留意豪杰们的一言一行，希望能够从中选出继承自己盖世武学的才俊。或许你一个不经意的行为，就影响了“五绝”对你的喜好，决定你是否能够学到盖世神功。

举个例子：你救了一只受伤的猴子，并对它悉心照料，或许就能获得阿青的青睐——因为白猿是她的好友，而猴子则与白猿同宗。

又或者，你遇上一个饥寒交迫的小乞丐，施舍了他些许银两，而无名老僧恰好路过此处，对你的行为深为赞许。种种机缘之下，你在不经意间对了“五绝”的胃口，习得了盖世神功。

当然，若你不救小猴子，不管小乞丐，也就错过了这一莫大的机缘，与神功擦肩而过。这就是天外江湖的魅力，开放式的剧情任务，由你自行做主，后果也由你来承担。

其次，当“五绝”决定传授武学的那一刻，一个熟悉而又陌生的武学元素——境界就此诞生。在我们从小接触的武侠小说中，“境界”一词时常出现，通常是用来形容一个人的内功实力，以及对武学的领悟程度。武侠境界达到极致，即便是一招普通的“黑虎掏心”，也能即便一流高手。

遗憾的是，“境界”的特色从未在武侠游戏中体现出来。随着《天龙八部3》推出后，久违的“武学境界”终于到来了。

“五绝”们不会直接传授所谓的武功招式，而是引领我们进入一个高深莫测的武学境界。境界中的武学可以搭配门派技能使用，若你将境界修炼到炉火纯青的地步，就算再平凡的门派技能，都能发挥出无穷的威力。

再者，“五绝”们突然出现在一个宏大的“天外江湖”中，显然不是为了打酱油。

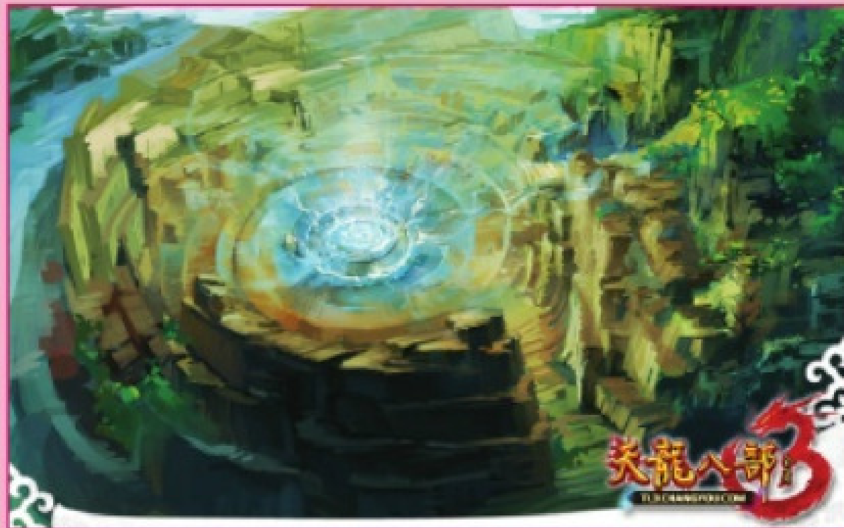
神秘莫测的天外江湖必定存在着许多云波诡异之事，或许更深藏着威胁中原武林的致命祸害。“五绝”联袂闯入天外江湖，他们看到了什么？调查到了什么？一切一切的疑惑，只有找到“五绝”方能解答。P



天外江湖中的自建城市



阿青与白猿



神秘漩涡之中，是否藏着盖世武学？



天外江湖，任你遨游


主城建筑设定图

特别企划 深度游戏

汇众教育
本期推荐校区
北京北三环游戏学院

选择游戏行业　做金领精英
月薪6000～10000真的不是梦

物价不断涨，为何工资就是不涨？

职场跳蚤的通病，没有一技之长，职位提升空间小，跳来跳去，却总也跳不高。

盲目求职，缺乏人生规划。

缺乏人生规划，处于迷茫状态，不知自己喜欢做什么，哪些行业有前途，哪些是高薪职业，没有目的，不知道自己能做什么，盲目求职，这等于浪费时间浪费青春。

心浮气躁难成功，缺乏勇气再深造。

心浮气躁，自我感觉良好，事实胜于雄辩，四处碰壁，还有一部分人缺乏努力学习的勇气，不想学习，这样怎么能成功？

缺乏行业引路石，难进入理想行业。

在中国，技能证书是就业企业的敲门砖，没有它得不到企业认可，连面试的机会都没有，何谈工作？

游戏行业排名2011年十大高薪行业之一

根据社会权威网站发布信息显示，游戏行业被评为2011年十大高薪行业之一，从业人员年薪超过10万。从相关行业数据分析得出，中国自主研发的游戏已经占据国内游戏市场的半壁江山，并且游戏人才需求还在加大，出现各大游戏公司互挖角的情况。同时游戏技术人才的薪水较之去年有很大提高，从业两年人员月薪大多为6000～8000元，从业两年以上的人员年薪大多在十万以上，而中国网络游戏的市场规模正呈逐出年显著增长的趋势。

加入汇众教育，10个月成就高薪梦想

汇众教育作为中国数字娱乐职业教育专业品牌，自创建至今共计培养38900名游戏动漫专业人才，为国内1136家游戏动漫开发企业输送专业人才，自主研发了6版18套共289册游戏动漫教材，荣获多项国家奖励。作为北京直营校区之一，汇众教育北京北三环（游戏）校区成立7年来，专注于游戏人才的培养。

以金山项目经理杜守跃老师、目标软件主设计师姚建楠老师领衔的雄厚师资，为全国各大游戏公司培养了数以千计的游戏开发人才。人才订单源源不断的涌入，甚至学员还未毕业就被游戏名企提前预定。游戏公司人才紧缺及北三环游戏学院毕业学员的抢手程度可见一斑。

五级学员管理

创建了以学员为中心，由学员、组长、班长、讲师、班主任组成的5元学习共同体，互相学习、相互促进，充分的激发学员的学习动机，随着课程的进度，不断的完成每个阶段学习目标。建立了以学员为中心，由班长、讲师、班主任、就业专员、家长组成的5级教学过程监督管理系统，分别对学员的理论学习课、案例模拟课、上机实训课、项目实战4种授课模式的课堂表现、实践表现、学习纪律、作业完成、项目完成等过程内容效果进行多层立体式的严格管理。

就业服务体系

汇众教育是以“为行业培养开发人才”为导向，以“企业人才需求”为出发点，以“学员学到过硬的专业技能并能成功就业”为目的。 五大就业保障体系：汇众教育成立了以华北、华南、华东、西南四大区域为核心，辐射全国20多个就业指导中心。

汇众教育还与国内2000余家知名游戏动漫厂家签署人才战略合作协议，同时与中国的上百家知名游戏动漫厂商、运营商、技术服务商建立了密切的合作关系，在上海、重庆、北京和广州成立了游戏动漫实训基地，可以同时容纳300名毕业学员实习。

校区就业部从学员入学开始就开设免费的就业指导课，为学员进行职业素养免费培训；组织行业经理人讲座；组织毕业学员见面分享座谈会；组织学员到游戏动漫企业进行参观。校区就业部根据学员自身特点和就业意愿提供全面、切实的就业推荐服务，帮助学员成功就业。

成立明星学员俱乐部，为全国各校区的就业学员提供一个相互交流、学习、活动的空间，同时也是汇众教育为学员提供的就业跟踪保障服务。

机会是为有准备的人准备的，你还要继续重复找工作的艰难生活吗？还在为达不到高薪而困惑吗？说到不重要，相信并做到才有力量！希望每一位致力于游戏行业的同仁，能够相信我们品牌的力量，做到从当下出发，不再拖延，把握机会，实现自我！P

汇众教育北京北三环（游戏）校区
全国咨询电话：010-51288995
咨询QQ: 1394822216 1422089943 1161900667
学校网站：http://ot.gamfe.com
地址：北京市西城区北三环裕民中路6号北京市农业局3层

学生作品展示



汇众教育
本期推荐校区
北京朝阳（动漫）学院

职业培训 为高中生提供就业“通行证”

高考后，也许你想进入IT这个高薪行业，但是你是否对这个行业深入了解过呢？到底什么样的专业适合高中生学？什么样的技能好就业？高中生应该选择什么培训学校？接下来将为大家进行详细解析。目前的IT行业可以细分为传统软件开发、系统测试、网络技术培训及近些年来新兴的动漫、游戏技能培训。传统的IT软件开发、系统测试和网络技术培训自上个世纪末以来，已经发展了十几个年头，市场需求有限且人才供应趋于饱和，市场竞争压力大，学费高，工资低。而随着中国网游业的迅速发展与2010年初电影《阿凡达》的上映，更多的人将他们的目光放到动漫游戏技能学习这上面来。动漫游戏技能培训兴起于近4、5年，市场仍需要大量的专业化、技能化人才，并且工资高，易升职，行业发展前景好，就业选择空间大，行业内的公司资金雄厚，员工待遇高。

高中生学习动漫游戏专业技能好就业么

游戏动漫产业，被誉为21世纪最具发展潜力的朝阳产业，调查显示，中国游戏动漫市场具有1000亿元的潜在价值空间，我国力争在未来5至10年内，跻身世界动漫大国和强国行列。全国各地如北京、上海、杭州、深圳、广州等城市均建立起动漫产业基地。在此背景下，游戏动漫人才水涨船高，成为人才市场上紧俏人才之一。业内人士表示，中国的动漫人才时代已经来临。

据预计，未来动漫和游戏产业年增长速度将保持在50%，到2010年将实现年产值40亿元。而对于拥有近6亿动漫消费者的中国，这只是凤毛麟角。据专家估计中国未来的动漫市场产值将突破1000亿元。然而，面对这一新兴文化产业阵地，优秀游戏动漫人才的严重匮乏却成为制约整个产业发展的“瓶颈”。

高中生选择什么培训学校好?

现在正值高中毕业生寻找优质职业教育学校的时候，越来越多的同学将他们的注意力集中到汇众教育上。汇众教育自2004年成立以来，专注于中国数字娱乐领域职业教育、学历教育及课程研发业务，是国内专业的数字娱乐人才职业教育机构。截至目前，汇众教育已成功输送学员3万多名，其中很多已成为企业的技术骨干。学校成立了以华北、华南、华东、西南四大区域为核心，辐射全国大中城市的就业服务网络，形成了遍布全国的30多个就业指导部，与众多企业建立了长期而稳定的用人合作关系，真正实现全面就业服务保障。

高中生找工作难么?

高中学历的李璐，在汇众教育学习了一年动漫设计专业的课程后，目前已就职于北京伟景行科技公司，担任3D场景制作的职位。在对李璐的采访中，她很开心的向记者表示：我来自一个偏远农村，曾为找工作四处奔波。偶然的机会，我了解汇众教育北京朝阳（动漫）学院是国内专业培训游戏动漫技术人才的职业培训机构，就算是我这样的高中生，只要通过相关测试，就有可能进入——IT，这个高薪行业。很幸运，我顺利通过了汇众教育的入学测试。经过为期一年的培训后，我成功就职于业内名企——北京伟景行科技公司。这里的工作环境不错，同事们待人也很好，在这段时间里，我也学到了很多新的知识，增长了不少经验。

截至目前，汇众教育北京朝阳（动漫）学院已与全国数百家知名动漫公司达成长期战略合作协议，为其培养优秀创意人才。同时，还为学生搭建了“两网一平台”，切实保障学员实现兴趣与职业的完美结合。

在过去的几年当中，学院一直保持着开拓创新的本色，本着“一切为了学员”的办学宗旨和“振兴中国民族动漫游戏产业”的宏伟目标力争做到“中国动漫游戏职业教育专业品牌”。学院凭借自身的庞大就业资源开创的“实名制定向企培班”现在已经广泛被系统内部校区所效仿并受到国内动漫游戏公司的肯定。学院开发的“职场终结者课程”和“CG提高课程”彻底打破了旧有的培训体制中单一注重学员专业素质提高的弊端，取而代之的是全面提高学员的综合素质，改变了学员的全面竞争力以及良好的精神面貌。

特立独行的教学风格与一切为了学员的办学宗旨浑然自成，使学员拥有了家一样的温暖，在这里就是一个大家庭，学员和教师就是一家人，学员的专业技能就在这种温馨的气氛中快速的增长着，从这里走出的学员凭借自己的真才实学征服着一家又一家的知名游戏公司，也用这样的喜报回报着他们的这个大家庭和家人们，超高的就业率使得学院享誉业内，被业界称呼奇迹。

学生作品展示



汇众教育北京（朝阳动漫）学院
电话：010-59221466
网址：www.bjdmxy.com
地址：北京市朝阳区三环内安贞桥西汇众教育楼（北京教育考试中心院内）

汇众教育 本期推荐校区

成都（动漫游戏）校区

成都游戏动漫人才紧缺 名企高薪委托培训

成都名企云集，发展势如破竹

成都是国家重要的数字游戏动漫产业基地，现有游戏动漫开发、运营和专业人才培养等企业210余家，从业人员约3万人，2009年实现销售收入28亿元，约占全国6%，初步形成以成都传媒集团、云计算中心、万国数据、金山、腾讯、盛大、育碧、智乐、精锐、恒风、斯普等龙头企业为代表的游戏动漫及服务产业集群，《侠义道》《疯狂老鼠》《星尘传说》《春秋Q传》《星系宝贝》和《妞妞淘》等一批网络游戏、视频游戏和动画、漫画产品成功上线运营、进入央视播出或在新华文轩等知名连锁书店上架销售。

数字游戏方面，成都以网络游戏主打、视频游戏起步和手机游戏提速为特征，形成了一定规模的企业聚集和较完整的产业体系。2009年，实现销售收入达25亿元，在国内数字游戏产业中占比超过10%，同比增长120%。产业规模目前仅低于上海、北京、广州和深圳，排名在国内靠前并在中西部城市领先。”——摘自《成都市数字新媒体产业发展规2010～2012》。

我们从成都市信息办主任刘勇处获悉，根据成都制定的规划，未来3年内成都将建成国际先进、国内领先、西部第一的游戏动漫内容原创基地、外包业务中心、核心技术平台和营运服务枢纽，3年后的游戏动漫产业销售收入要力争突破百亿大关。

大力培养人才，保障企业发展

除成都市政府有关部门大力给予企业扶持外，成都市将按照“引进高端、培训中端、实训低端”的人才战略，调动和发挥人才中介服务机构作用，完善人才引进政策，优化人才发展环境，吸引高端人才落户成都。引进国内外一流数字游戏动漫专业人才培训机构（如国内知名游戏动漫人才培训机构汇众教育），开展中高端人才培训，建立完善3D引擎、动画渲染、CGI制作和手机游戏开发等培训实训平台，推进校企合作，融培训和实战为一体，着力培养企业所需的行业初中级人才。

人才紧缺，高薪难聘的人才现状

去年底，前程无忧、智联招聘等著名人才招聘网站发布游戏职位需求信息7307个，招聘人数超过50000人。调查显示，中国游戏动漫市场具有1000亿元的潜在价值空间。行业火爆使得人才身价水涨船高。据业内人士透露，一般情况下，初入行人员月薪在3000左右，2、3年后可以攀升到5000至8000元之间，优秀人才的年薪更将达到10万至50万元。丰厚的收入，使得一些角色动画设计师、3D多媒体设计师、游戏美术设计师都成为令人羡慕的职场新贵。

大学生高薪就业计划

目前，国内外很多游戏企业的招聘仍处于“卖方市场”，不少动漫游戏专业的毕业生还没毕业就已被抢订一空。鉴于游戏开发、动漫设计人才日益紧缺的局面，完美时空、深圳科诗特、精英动画、欢娱互动、叶网科技、8760等多家知名游戏动漫公司与汇众签订了委托培养协议，以针对性、实战性的课程定向培养50名游戏开发与动漫制作人才，为明年春的企业招聘需要直接储备。

招生条件：专科及以上学历，年满18周岁的游戏爱好者。（条件优秀者适当放宽）

汇众教育成都（动漫游戏）校区
咨询电话：028～86925115
咨询QQ：800013243
网址：http://cda.gamfe.com/或http://www.cddongman.com/
地址：成都市青羊区顺城大街218号2楼（新校区）
（中西顺城街公交站下站即到）

学生作品展示







汇众教育
本期推荐校区
郑州（动漫游戏）校区

特长+学历+行业 汇众教育名企委培班开启

继上一轮毕业学员遭业内名企“哄抢”后，日前汇众教育郑州（游戏动漫）学院再传捷报：4名游戏专业学员“打包”就业，未毕业就被游戏大佬——完美时空提前预定，为自己游戏职业生涯画上浓墨重彩一笔的同时，也为学院下一轮就业高峰的来临迎来“开门红”。

资料显示，汇众教育郑州（游戏动漫）学院自2007年启动至今，已累计为华中地区培养了1000多名游戏动漫制作精英，毕业学员任职于盛大、金山、完美时空等知名游戏动漫企业。优越的教学环境、雄厚的师资力量以及完善的就业服务，在郑州乃至整个华中地区都有着良好口碑。

伴随暑期择校高峰的来临，郑州（游戏动漫）学院咨询、报名学员再次呈现“井喷”。据记者现场了解，咨询游戏动漫培训的电话铃声此起彼伏，来访的学员和家长络绎不绝。其中，有许多带着背包和行李远道而来的学员。短短一周内，校区8月份的游戏美术设计班就显示名额已满，还有一些未赶上本期报名的学员只好报读9月份开设的新班。据2008～2010年就业数据显示：7%的学员月收入10000元以上，45%的学员月收入5000元以上，25%的学员月收入3000～5000元，23%的刚入职不久的学员月收入也达到了1800～3000元。姜校长谈到：“随着工作经验的积累，实战技能的日渐成熟，职场空间将进一步提升。”

近年来，郑州校区毕业生就业专业对口率逐年攀升，很多之前高考不及300分的落榜学子，在这里重拾自信，且就业后平均薪资高于应届大学生。对此，姜国庆校长从行业、专业及个人求职规划等多个角度进行缜密分析，希望给奔波在求职一线的广大人士一定的参考！

一、行业决定未来，选择决定成功

俗话说：男怕入错行、女怕嫁错郎！选择一个朝阳行业为职业，你不必担忧发展的前途，反之，选错行业，让你中途改换门庭，浪费许多宝贵时光！近些年，游戏动漫行业备受政府高度重视和大力扶持，人才奇缺已经成为行业发展的重要瓶颈！中华英才、前程无忧等国内大型招聘网站持续这样的现象：平均每月发布的游戏动漫人才招聘信息接近2000个，但应聘者数量始终保持紧缺态势。游戏开发工程师、游戏策划、3D动画设计师等中高级人才很是抢手。

曾经高考失利的学生如何能够超越本科生？过去，企业招聘看中的是文凭的高低和学校的知名度，而现在的企业更看中学员的能力，文凭不代表能力，低学历不代表低能力。作为学历较低的群体，只有将自己的特长发挥淋漓尽致，选择有发展潜力、人才紧缺的专业，才能弥补自己的短板，超越高于自己文凭的学员！

二、专业针对行业，课程针对企业

2011年，郑州汇众联合河南工业贸易职业学院推出“学历+技能”的办学模式，学生免试入学，将河南工业贸易职业学院优越的硬件环境、正规的大专学历教育课程和汇众教育专业的课程优势互补，强强联合！联手奉献“学历＋技能”的优势专业！

河南工贸学院是河南省公办的大专院校，校区环境优美，学习氛围浓厚！汇众教育——作为亚洲专业的游戏动漫专业人才培养基地，已成为中国游戏动漫企业的人才资源库。师资力量全部来自知名动漫游戏企业开发一线，七年来课程历经多次升级，其中大量引用国内数千家名企的商业案例，内容翔实、技术实用、通俗易懂、图文并茂，是学员掌握现代游戏动漫技术的学习宝典！

三、名企来的“名师”，大学中的“校园”

“没有学不会的学生，只有教不好的老师”是校区奉行的理念，我们的学员不同于传统意义上的大专院校只重视文凭获得，我们的培养目标必须做到两个确保：确保学员学以致用，学有所用！因此，我们的教师都是从国内一流名企出色的工程师中选拔、培养出来的。 校园环境是学员学习生活的重要保障，汇众教育“学历＋技能”班特别选择大学校园中的图书信息楼作为学习的场所，独立区域、A级写字楼装修标准、25人的小班教学、人手一台高端电脑，学员置身于现代化、宽敞明亮的实训室中，神清气爽、心旷神怡，学习效率大大增强！

学生作品展示



四、招生介绍

专业名称：名企委培班

招生条件：凡是年满16周岁，具有高中同等学历、有志从事游戏动漫行业

享受待遇：享受国家政策补助金3000元/人和生活补贴

汇众教育郑州（动漫游戏）校区
电话：0371-63979871 63979872
官网：www.gamfe.com/zz
地址：郑州市文化路与优胜南路路口国奥大厦4楼郑州市龙湖大学城建设路河南工业贸易职业学院

功夫英雄

●制作：空中网 ●运营：空中网
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://hero.kongzhong.com/

《功夫英雄》内测攻略宝典

■北京 faith

《功夫英雄》9月即将测试，小编从其内服版本与马来西亚版本中，获得该游戏的最新资讯，无论你之前是否参加过《功夫英雄》的测试，若你看完这份攻略报道，事先准备完毕，将受益匪浅哦！

10～20级的任务流程

10～20级跟着任务走即可，由于每个门派的故事剧情都是不一样的，因此任务也完全不同，但基本上是教你如何打怪，如何使用武魂以及一些趣味QTE玩法。总地来说，基本上前10级的任务都不难，这些任务是为了让大家熟悉游戏的操作流程而已。因此，玩家很快就可以升到20级了。20级以后，升级的途径便多了许多，副本、日常活动、修炼榜任务、主线任务等等都是不可错过的。

副本

副本先祖密室是玩家遇到的第一个副本，该副本难度不大，需三人以上组队，副本Boss比较简单，远程玩家适当使用风筝战术即可。该副本出产20级左右的蓝色装备，这在前期是相当不错的了。

日常活动

日常活动种类很多，但奖励好的并不是很多。玩家选择比较多的活动是闯死亡之塔，该活动需要从一个很像李小龙的NPC处传送，该活动没下一层都会遇到比前一层更多更强的怪物以及更强大的Boss，不过每个Boss都会为玩家贡献一个宝箱，可以开出诸如宝石兑换券等好东西。

注意：死亡之塔如果不打穿，所给的经验并不多，但全部完成后，经验数量将会十分可观。

修炼场任务

修炼场任务是练级时的必备，该任务主要集中在打怪、收集材料、收集物品等内容。配合游戏的内挂系统，你接完修炼场任务后，可以直接开启内挂，这样练级工作就可以两不误了。只不过内挂刷怪的效率比较慢，大约是自己手工刷怪的三分之一的效率吧，如果你立志于争夺服务器玩家等级最高的话，手工刷怪是最佳的选择。

主线任务

主线任务与剧情相关，因此是每个玩家都必须做的，另外主线任务还会奖励红魂，对于学习技能方面很关键。

30级——阳光时代

30级开始，就可以做师门任务了。第一次到师门，会有飞机接你绕场一周，这个时候别忘了开启视频拍摄工具。另外师门任务偶尔可以与修炼场任务一起做，加速升级速度。

此外，清水寨副本对玩家的开启等级是28级，因此你在28级时就可以与朋友一起横扫该副本了。清水寨副本掉落的装备为30级蓝装，不过副本难度相比20级时代副本略有提高，因此建议组满队友一同进入，另外武师与奶妈至少各有一人。Boss白眉道长算是此副本的一个难点，他有三段变身技能：第一段变身——乌龟状态，速度慢，攻击高。第二段变身——发疯白眉，速度快，攻击低。第三段变身——帅哥白眉，速度一般，暴击高。

每次变身后的白眉道长都会比原来厉害一点，因此玩家在这里还是要注意的，另外，每次变身时会有一段动画时间，玩家可以藉此时间小憩一下。

总而言之，《功夫英雄》在新手教程上做的相当细致，基本上可以满足玩家的需求，而且前段的练级方式多样，后面还有更多的固定活动列表、每日活动、师门修炼任务供你升级。



给游戏加油送小翅膀



骑着凤凰看佛山



看着凤凰从我面前飞过



林志玲的配音



葡萄藤下的私会

仙途
●制作：雪狼软件 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://xt.ztgame.com/

《仙途》公测版新手教程

■北京 faith

上天庭入冥界，探龙宫闯魔窟。当我们还有一个又一个Boss没有推倒，一道又一道谜题没有解决，一个又一个副本没有攻下的时候，《仙途》公测了。

均衡职业　各有所长随心所欲

崆峒：强悍的肉体手持枪与盾牌，攻守能力相当均衡，挑衅敌人并以钢铁般的身体与其搏斗。特点：高血，高防，嘲讽。

昆仑：使用巨大沉重的双手刀，拥有可以击飞对方的强大破坏力，以华丽的火焰攻击击溃敌人。特点：高血，近战，物理攻击。

峨嵋：“奶妈”型职业，拥有救死扶伤的侠义心肠，以悬壶济世为己任，是队伍中不可缺少的补给角色，补充体能增加防护。特点：支援，辅助，加血。

青城：青城的存在相当的恐怖，他们常常运用超高的移动速度和暴击能力进行战斗，一击必杀。特点：敏捷、暴击、瞬移。

蜀山：近战的噩梦，强力DPS输出，在远处给予敌人致命的打击，脆弱，血少防御低。特点：法术攻击，一击必杀，血少，防低。

华山：在战斗中拥有强大的控制能力，在远处以强悍的冰封法术控制住敌人，是战场节奏的控制者。特点：眩晕、冰封、控制。

群战巅峰时刻　PK“衡时代”来临

放下技能释放时华丽的特效不谈，在技能设定方面，《仙途》比较偏重于职业在团队中的配合，比如说：伤害输出、战局控制、回血加防、陷阱火坑、不同职业的特色技能在团队配合中才能体现最大价值。并且如果穿上门派套装，技能的杀伤力将突破性提升。

依据各具特色的6大职业衍生出来8大PK是《仙途》又一特色。仙战、魔战、丹战、须弥论剑、天幻论道、帮会战、版图战、农场战，每一场战争都是硝烟四起的生死战场，挑战你的操作极限，敏捷的观察力，迅捷的反应能力，干脆的操作，命悬一线的胜负之争，不同等级的玩家都可以畅享刺激痛快的战斗快感。

九大天劫　大地我早已厌倦你

从60级开始过一重天劫，直到100级可以渡九重天劫羽化成仙。渡劫的每一步都没那么容易。首先要接任务领取天劫珠，将天劫珠的经验存满可以组队前往副本打Boss，尔后玩家将得到一个块雷劫令牌，带上雷劫令牌前往天劫雷域渡雷劫，渡过雷劫则渡劫成功。

飞升成仙　天空由我来征服

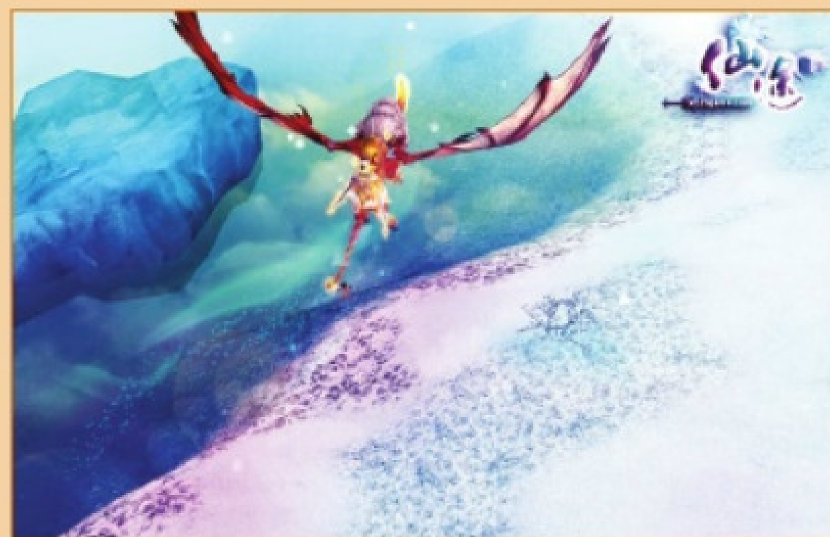
顺利渡过九重天劫长出翅膀是9大天劫的结束，却是“成仙”的开始，翅膀每升一级都会获得300点属性点。随着《仙途》公测开启，3级翅膀，4级翅膀也随之降临，据说还有稀世珍品恶魔之翼和彩蝶翅膀浪漫之翼，看来拥有翅膀真的只是玩家修仙的开始。小编要了些官方截图各类翅膀先睹为快。

稀世珍宠　千变万化的宠物选择

除了惊险刺激的9大天劫和飞升成仙的翅膀养成，各种可爱宠物也给《仙途》带来了诸多玩法。野外所有怪物都可以幻化成宠物，玩家击败这些怪物会有机会得到宠物蛋，将宠物蛋炼化就能得到宠物，最高踞霸气龙，最灵动圣洁的蝴蝶仙子，最忠诚勇猛的万兽虎王，都能成玩家游历《仙途》最忠实的伙伴。

此外，宠物炼化，人宠合体，宠物附加装备能力，五行法阵，星护提升，等等一系列逻辑严谨、趣味横生的宠物后期玩法，都为宠物养成提供了广阔的空间。


不同职业的特色技能在团队配合中体现最大价值


渡劫成功长出的翅膀着实让人激动


恶魔之翼


各门派都有自己的特点


浪漫之翼

中国移动 第二届棋牌大赛火热开赛
——体验快乐赛事，轻松赢话费

炎炎夏季，ChinaJoy现场虽有空调，但却与室外天气一样火热。新奇炫丽的游戏和魅力四射的Showgirl之间，有一个展台格外吸引了笔者的注意力，该展台以“游戏方舟”形式出现，大屏幕上演示的正是笔者非常关注的移动手机游戏。这一新颖而大气的展台设计来自于中国移动，展台以“移动改变生活，游戏精彩人生”为主题，致力于给玩家提供极致的游戏体验。而在游戏方舟里，人气最高的当属棋牌游戏体验区，究竟是什么情况，还不快随笔者一同去体验！

ChinaJoy尽显棋牌魅力

中国移动在本次ChinaJoy的展区极为华丽，除了方舟造型外，还将“非玩不可”游戏大篷车开入会场助阵，其中提供了各色手机游戏供玩家体验。来到棋牌游戏体验区，里面正在进行着“第二届棋牌大赛”的火热体验活动。这里人山人海，赛况紧张而激烈，笔者也凑上前去，看到众多棋牌高手都在斗智斗勇，激动之余，不禁有些跃跃欲试——所谓“不想当将军的士兵不是好士兵”，笔者作为一个棋牌爱好者，又酷爱手机游戏，适逢这种全国性的盛大赛事，又有机会赢取出国旅游、iPad 2、百元手机话费等丰厚礼品，的确不容错过！



ChinaJoy中造型独特大气的中国移动手机游戏展区

比赛内容丰富有趣

经与现场官方人员的交流后，笔者了解到，本次棋牌大赛由国家体育总局棋牌运动管理中心和中国移动共同主办，包含了象棋、五子棋、斗地主、以及时尚桌游“三国杀”等4个比赛项目，除了热身赛、省级赛和全国赛这类常规赛制，大赛还增设了小时赛等趣味赛事，并设计了好友推荐和整点抽奖等活动。有兴趣的玩家可随时参与其中，与诸位高手一较高下！



第二届棋牌大赛赛事全流程

微博助阵，信息随时更新

官方人员也建议笔者如果想参与活动，了解比赛的最新动态，最好密切关注该活动的官方微博。“第二届棋牌大赛”开通了以下4个官方微博：

139说客 http://shequ.10086.cn/_L1568276

新浪微博 http://weibo.com/qipaidasai

搜狐微博 http://qipai2010.t.sohu.com

腾讯微博 http://t.qq.com/qipaidasai

笔者发现，在微博中不仅可获得比赛最新鲜的情报、感受ChinaJoy现场火热的气氛，还可看到诸多有关棋牌的技巧和趣闻轶事，对棋牌感兴趣的朋友不可错过。大赛的新浪微博中关注了多个话题，包括“全国棋牌网络争霸赛”“今日赛况”“棋言牌语”“棋术牌技”“棋人牌史”等，参赛者可以共同交流和分享自己对棋牌和比赛的心得体会。


用户亦可通过PC客户端参与赛事

众多丰厚奖品等你来拿

丰厚的比赛奖励也颇让笔者垂涎。据悉，参与趣味赛并获得全国小时赛冠军的玩家可赢得500元移动话费；各省单项冠军可获得iPad 2（16G）一部；获得全国季军的玩家可以赢取巴厘岛单人游，欣赏小岛风光；全国亚军则能享受澳洲单人游，体验异国风情；那全国总冠军呢？将赢得浪漫的欧洲双人游和精致的冠军指环！在这些参赛奖项之外，本次比赛还设置了整点抽奖活动。大赛期间，每周一至周四对每日3个整点（20点，21点，22点）在线用户抽奖，每个整点抽取100名幸运用户，各奖励10元移动手机话费。

随时随地享受棋牌乐趣

最后，当然要把笔者获知的参赛方法告诉大家：手机用户发送短信“777”至10658899或登录g.10086.cn进入棋牌大赛专区，PC用户登录活动专区g.10086.cn/home/qipai/，进入“PC客户端下载”栏目，即可免费下载安装棋牌客户端，参与激烈赛事，与全国用户一起互动，尽情体验棋牌运动的乐趣！

不爽的小马Unpleasant Horse**制作**4th & Battery**发行**PopCap Games**发售日**2011.4.28

神马浮云

中文博大精深，《Unpleasant Horse》在国内的译名也有神来之笔——有小马，有云朵，这就是标准的“神马浮云”啊！难道PopCap从中国的网络流行词中得到了灵感？

■陕西 Oracle

是该顶着压力继续做消除类、塔防类，还是做一点新尝试？PopCap当然愿意尝试。“神马浮云”（直译为《不爽的小马》）出自PopCap新开张的工作室4th & Battery之手，按官方说法，另组工作室，不求产品大卖，只求孵化创意。本作的标题与红极一时的《愤怒的小鸟》相映成趣，连游戏方式都是类似的抛物线预测，但与创意没多大关系。本作可在App Store免费下载，如果你本着“宝开出品，必属精品”的心态下载试玩，就会发现等待你的是真正的浮云。

游戏流程极为简单，你控制一匹黑色小飞马，不断在空中进行抛物线运动，悲剧的是，你只能飞一次。前方一片未知，方向基本靠蒙。运气好能落到云朵上，进行下一次夺命飞行。运气不好就掉入下面的绞肉机里，变成一堆骨头、血肉、内脏，喷涌不止。但游戏性不是靠蒙出来的，于是我们又看到了一些锻炼反应的设定，比如你眼疾手快点到一只小鸟，你就能多一次飞行机会。最邪恶的是，空中还时不时有漂亮的小白马气定神闲地飘过，我们可以控制小黑马耀武扬威地骑到她们身上，看她们痛哭流涕地下坠，随着一声绝望的嘶鸣，最终变成一堆骨头、血肉、内脏，喷涌不止。小黑马又能乘势而起，继续去蹂躏下一匹小白马……如此恶趣味实在让人大跌眼镜，难怪苹果最初会以“内容不适宜”而拒绝该游戏上架。如今虽然通过审查，仍不免让人对最初版本产生遐想——最初版本那得多么重口味？

以上是这款游戏的全部，连基本的关卡都不具备，玩家要做的只是冲击最高分，挂了重头开始，没有任何随游戏推进而出现的新元素。老实说，玩了半个小时后，我被震惊了——这和《是男人就下一百层》有啥区别啊？敢情PopCap不惜组建新工作室，就孵化出这么个玩意？无论从画面还是游戏性，这连Flash游戏都不如啊朋友。PopCap好歹从休闲游戏起家，在传统游戏横行的PC平台、家用机平台、掌机平台都能混得风生水起，到了休闲游戏的主场——iOS上，反而只能吃老本？看看它的产品线，除了菜园子防线，基本只能靠《宝石迷阵》等消除类撑场面，好不容易出了一款非消除类，还是模仿鸟打猪的。PopCap之前移植到iOS的作品大多制作精良，备受好评，但都是既有成功品牌的延伸，这次的“神马浮云”总算不再拘泥于之前的类型，可还是太过保守，淹没在无数鸟打猪的仿制品中。跟风模仿才是真浮云，或许PopCap真该紧张一些了——我们已经看够了《植物战僵尸》的各种新闻。





（左图）即使在消除类领域，PopCap也受到越来越严峻的考验，最近好评不断的《蒙特祖玛的宝藏3》（The Treasures of Montezuma 3）也已经发行了PC版了
（右上图）啊，又要压制一匹小白马了
（右下图）小黑马看似很萌，实则猥琐又邪恶哟

哈利·波特与死亡圣器第二部 Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 2**类型**动作**制作**EA Bright Light**发行**Electronic Arts**发售日**2011.7.12

关于"哈7"改编

本末倒置的动作戏

"哈利·波特"影片的结束，是一个时代的谢幕。这个时代符号蕴含着怀旧的能量，能轻易触发集体回忆和伤逝，这种感情共振恐怕只属于我们这些80后和大部分90后。

■湖南 Dawn

我相信再过20年，依然会有人给孙儿辈们讲起霍格沃茨那段校史，他们或许会翻出蓝光珍藏版8碟装"哈哈哈哈哈哈哈哈"一再回味，但绝对会选择性地遗忘这个糟糕的电影改编游戏——很多人观影之余，禁不住还要去尝试它一下，可就像几个月前我们评判《哈利·波特与死亡圣器第一部》时说过的那样，这又是一部"核弹级别的神作"。

我们还记得《火焰杯》中哈利亲眼目睹了塞德里克之死，这个沉重的成人仪式无疑是系列童话与成人童话的分水岭，改编游戏《凤凰社》也在此彻底走上了转型之路，从线性转向沙盘，写实派画风弥合了电影与游戏间的断裂，但是这个系列游戏从此陷入了对类型的无所适从。制作组Bright Light一咬牙一跺脚，于是有了第三人称魔杖掩体射击还带多人联线模式的《死亡圣器》，上和下都是一个模样。

制作组也许觉得这是个天才的主意，魔法即强权，校园即战场，咒语即流弹。问题是这种掩体射击在正牌大作前又显得太小家子气。各式咒语无非就是些五颜六色的魔法飞弹，轨迹拖尾效果挺好看，但区别仅在于"呲呲""咻咻""啪啦"和"轰隆"。躲在残垣断瓦后不冒头，挪地方换个掩体使"移形幻影"就行了，难怪游戏中的"邓不利多军"成员任谁都能至少以一敌三，很不符合常理嘛。

其实不论电影还是游戏，其中的战斗都不会是干脆简洁的巫术交锋，而是"陡岩必塌陷，墙垣必坍倒"的战争，非打个如缕如丝又轰轰烈烈不可。所以尤其是和伏地魔的决斗，绝不会是"砰的一声，如炮弹炸响"那般干净利落，而是二巫斗法比拼内力。但在这款改编游戏里，伏地魔更像是在猫戏老鼠般挑衅哈利，他不断移形幻影（伴随着破绽百出的收尾动作），绵绵地发射不可饶恕咒，却从没想过像对手哈利一样利用掩体或近身缴械。这位Boss的A.I.不会像凡人一样思考，他最终却"像凡人一样死去"，充其量是个古惑仔头目，毫无气场。

另外，流程中的逃亡战过于泛滥重复，也缺乏更多更流畅的运镜角度。制作组茫然地将热门元素杂糅在一块，却忘了这个原著系列的独特秉性，即环环相扣的解谜，动作戏其实只是调味的桥段。小说的结局虽然封闭——"伤疤19年没有疼过了，一切太平"，但制作组其实有更多方式来挖掘这个品牌的回忆价值。那么EA大人，请考虑下RPG，就像《魔戒——第三纪元》（The Lord of the Ring: The Third Age）那样也行，就算是AVG也行啊……





（左上图）看这魔法飞弹的曳光效果，再密集一些就更有日式TPS的范儿了
（左下图）赫敏快跑啊！房子又塌下来了啊！噢，为什么要说"又"呢？



"这都是我的同学我的伙伴我的战友，一群面无表情的勇士！"游戏里的人物形象虽然和真人无异，表情却是群体面瘫，人物动作还暴露出骨子里的卡通味道，尤其是手舞足蹈、口眼崩裂的贝拉特里克斯，黑公爵真的愿意把这个疯婆子作为食死徒的楷模吗？

黑湾海盗Pirates of Black Cove**类型**策略**制作**Nitro Games**发行**Paradox Interactive**发售日**2011.8.2

海盗永远爱卖萌

虽然大量的Bug和寻路AI让你发疯，战斗系统也谈不上友好，但诙谐幽默的表现方式、美妙的视觉和音乐仍旧能让你乐在其中，搞笑的旁白还会把你带进另类的“猴岛”宇宙。嘿，从什么时候开始，海盗题材总是这么喜欢卖萌?

■湖北 SUNNY

《黑湾海盗》，又一款海盗题材的游戏。在题材上，看似很像“海盗的问题就用海盗的方式解决”，卖相不是很差；在类型上，采用了即时战略+角色扮演相结合的独特方式，也算有点新意。制作组Nitro Games曾开发过十分严肃的航海主题游戏《东印度公司》（East India Company），但别上当，他们的这款《黑湾海盗》其实远没那么正经——游戏受了《席德·梅尔的海盗！》的启发，在历史和地理设定上，没有前辈们那么严谨（比如为了节省航行的时间，将牙买加从加勒比海版图上删去了），以一种轻松幽默的旋律取而代之，然后采用了近来海盗题材里并不少见的卡通画风，于是系统不扎实啊、战斗没技巧啊这些缺点就被一定程度上掩盖了——我只是来跟大伙开玩笑的。

在游戏的开始，你将从3名预设的角色中选择一名来扮演，角色的属性分为速度、伤害和强壮。随着游戏进行，你所选择的路线差异就体现出来，比如成为西印度海盗（Buccaneer）将拥有卓越的远程攻击技能；伊斯兰教海盗（Corsair）更擅长近距离格斗；无阵营的自由海盗（Pirate）每样都会一点，但每样都不精。无论你混成什么样，都要结合另外两大海盗的势力，将游戏中的恶势力——也就是黑湾海盗啦——彻底铲除。

与黑湾海盗的战斗同时在陆地和海面上展开。在陆地上，每个派系的海盗都有个大本营，可供你买卖装备、招募水手以及接受一般任务，比如救回被绑架的成员或摧毁敌人的船只。战斗以即时战略的方式展开，在俯视角下操作整队海盗军团出战。在海上你也会操纵单独的船只，操作方式与同类游戏类似：用“WASD”键控制行驶方向和速度，主要的攻击方式是包围敌人的船只，然后用加农炮对他们一阵乱轰，但是也别太没技巧，因为杀伤力取决于玩家的按键时间。胜利后会获得经验值，用来升级船只的属性，包括速度、操纵性和火力，当然，还可以掠夺敌方船只上的资产。

玩家在游戏中的旅行充满传奇和浪漫色彩。你也许会碰到脾气古怪的水手，只愿意和你交易更古怪的货物——比如罕见的热带昆虫。幸运的话，还会遇到寻找水手作伴的寂寞美人鱼，完成她给予的任务就能取得芳心了——这都游戏过程中很有意思的部分。

尽管GameSpot喜欢给那些小制作打出超低分，但我仍旧推荐你在夏天即将溜走的时候，去玩玩这款怪异又有趣的小清新。P







（左图）陆地上的战斗会以即时战略的方式展开，多招募一些亡命徒为你效力吧！
（右上图）很明显，这里就是个海盗窝
（右下图）你将经历很多充满阳光充满爱的场景

灵薄狱Limbo制作Playdead发行Playdead发售日2011.8.2

灵薄狱

2D游戏的无穷可能

《灵薄狱》并没有一句对白，但画面和脚本事件却在为玩家生动地传达着故事。值得一提的是，在游戏的最后，男孩寻妹的旅程看起来到达终点，却嘎然而止。开放式的结局留给了玩家无限瑕想的空间，似乎这才是它应有的句号。

■上海 S.I.R

为了最爱的人，你究竟能做出多大的牺牲？付出金钱、牺牲时间，已经十分困难；要献出生命，更令人难以抉择。那么试想一下，如果她死去，你知道她就在地狱边境，有一个办法，可以让你深入其中，不一定能够唤回她的生命，至少，也能再见一面。你是否能从容不迫地接受这样的试炼？

Playdead，正如其名般阴冷，经过多年策划，为我们奉上了这款《灵薄狱》（也译为“地狱边境”），讲述的便是这样一个勇敢而深沉的故事。如果你认为，地狱充满着燃不尽的业火、挣狞的恶鬼和嚎叫的亡魂，那么你错了。边境是一个万籁俱寂的地方，无人对你怒吼，将你折磨。只有现世中最丑恶的污物与你相伴，每一步都带来死亡。不知你是否已经退缩，但在画面里，那个没有名字，看不到面容的男孩，眼中闪着坚定的光。

“灵薄狱”一词意为“地狱的边缘”，在西方宗教中或指弥赛亚降生之前的众犹太教先知死后所处的地方，或指罪不致落入地狱又没有资格进入天堂的灵魂的安息地。《灵薄狱》用出彩的脚本传达出了非凡的气质，虽然后期关卡的精彩程度有所下降，但近乎完美的脚本事件应用与美丽的图像向人们彰示了2D游戏的无穷可能

一个真实的角色

2D平台游戏近年来由于独立游戏和下载游戏的抬头，凭借较小的开发规模、更自由的表现方式获得了销量和口碑的双赢。然而无论是操纵时间的《时空幻境》，或是能够改变属性的《外域》，当中主角均有一技之长，足够支撑起整个游戏体验。《灵薄狱》中，玩家操作的男孩却享受不到这些待遇。他能做的仅是跳跃、推拉这些简单的动作而已，没有任何超现实的体能。

他如此柔弱，没有一丝一毫的强悍，即使是推动一个比他身长还矮的木箱，都必须不遗余力。他不能跑，跳远也谈不上及格，这样的角色有什么魅力呢？我想，他是一个少见的，“真实”的角色，存在本身就是反传统。他能做的，我们也能做到。所以，在遇到令人生畏的机关时，你的第一反应不会求助于超能力，而更愿意用头脑来思考，如何利用有限的资源，这让谜题充满了现实的意味。男孩与机关之间存在着巨大的反差，人本就是弱小的生物，是智慧和勇气给了我们力量，去排除万难。

同时，我们也能从男孩的死亡中，感受到强烈的悲伤。生命之重，在于脆弱。

玩弄死亡

在《灵薄狱》中，死亡是司空见惯的。男孩无法看到机关的全貌，一切都需要去尝试，结果往往导致死亡。就如游戏中那些隐藏在树木背后的蜘蛛的脚，一个不小心就成为它们的猎物。因为我们真的没有什么手段，唯有拿生命作赌注，在一次又一次的死亡后，机关运作的逻辑方为我们所掌握。整个游戏的流程颇有一种网上流行的“整人”游戏的风格。在第二次碰到之前，谁也无法说清下面究竟会发生什么，没有任何的征兆表示玩家会受到死亡的惩罚。但这就是灵薄狱的世界，它本不应该存在任何闪亮的标记警示着前来送死的人。

可以说，我们游戏的过程，是体验死亡的过程，每当大难临头之际你会感到由衷的绝望。最绝妙的是，脚本设计让这些灾难总在玩家心理最放松的时刻出现。

脚本的艺术

虽然脚本事件频频地出现在FPS里，但《灵薄狱》却将其运用得更出神入化，利用转折的叙事手法，将玩家的心理玩弄于鼓掌之中。最引人注目的，恐怕便是游戏初盘的“大蜘蛛”部分，可谓一波三折，高潮迭起——男孩走进了幽暗的树林，看到尽头的大树，正觉得没危险时，却发现枝干开始活动，显露出昆虫的触脚。在斩断几只脚后，树后巨大的身影悄悄逃走，未见其真容。往前行至不远，来到一片布满白丝之处，男孩的脚步越行越慢，发现步入了陷阱！正焦急时，后面爬来了一只巨大的蜘蛛……原来它就是黑影的真面目。好不容易从蛛网中脱出，却再次在树林中遇见刚斩断蛛脚时相同的一幕，恐怖的回忆被勾起，实际上却是一些“不友好的人”设下机关，假扮蜘蛛。玩家的心理被善意地耍弄了一番。

精采之处在本节最后，大蜘蛛被男孩诱至深坑里，玩家以为麻烦解决，欲再度前行，岂料一块圆石正对着滚来，他只能无奈地向后退。但就在此时！落入坑内的蜘蛛再度爬了上来，一时来了个前后夹击——此时你应该已经对反复出现的打不死的蜘蛛形象已惊恐到了极点。所幸石头与蜘蛛相撞，将它再度打回坑中。这下总归了结了吧？不！当玩家再度平静下来后，一只蜘脚从画面的一端缓缓地爬向男孩……

蜘蛛几番“死而复生”，在叙事上产生了数次转折。足令人想到《终结者》里那台打不死的T-800，心理上的层层递进和施压，营造了无与伦比的紧张感。

黑暗故事

《灵薄狱》在发售之前就受到诸多关注，很大程度上得益于突出的外在表现。黑白色调与写意的风格并非水墨效果，而是将画面中的物件都裹上了重重的阴影，令人只能根据形状大致分辨，创造了未知的环境。屏幕四周晃动的黑纱让人有种观看《罗马不设防》等胶片质量不好的老电影的感觉。偶然露出的草地、污水、走石等逼真的细节又增添了现实色彩。这一切都构成了灵薄狱里的凄凉和冰冷，与人情味绝缘。所以说，艺术效果必须为游戏服务，杰出的气氛和脚本设计，帮助这款在迷题上并无太多出彩的游戏创造出了无与伦比的体验。

《灵薄狱》并没有一句对白，但画面和脚本事件却在为玩家生动地传达着故事。值得一提的是，在游戏的最后，男孩寻妹的旅程看起来到达终点，却戛然而止。开放式的结局留给了玩家无限遐想的空间，似乎这才是它应有的句号。P











（左上图）伏笔在游戏中时常可见，天花板上的白色蠕虫会给男孩带来什么影响？
（左下图）游戏行至中盘，工业化的气息越来越浓厚，现代文明丑恶的一面开始展现
（右上图）在游戏推出前流传甚广的场景，男孩坐在一叶轻舟上徐徐而动，颇具东方韵味
（右中图）树枝暗藏杀机，蛛脚在玩家不经意间就夺去男孩的生命
（右下图）大蜘蛛终于露出它的全貌时，玩家已对这个出现即带来死亡的形象感到畏惧了

拳皇XIII The King of Fighters XIII **类型** 格斗 **制作** SNK Playmore **发行** Atlus **发售日** 2011.7.14

拳皇再临

就像《苍翼默示录》的那个“移植版”一样，以Taito Type-X2基板制作的《拳皇ＸⅢ》在今年仲夏突然来到了PC玩家面前，给不少格斗游戏玩家带来了惊喜。作为拳皇“阿玛”的“十三阿哥”，SNK对它给予了很多期望。

■吉林 战无不胜罗主任

SNK希望这款游戏能重塑昔日辉煌，再创全新格局什么的。只可惜最近这些年，当父母的日子也不好过，穷拉扯起来的皇子虽然也算上进，但离昔日的荣光还是差了不少。

画面

告别了服役10多年的MVS基板后，SNK试图让《拳皇ＸⅢ》在Type-X2基板上绽放出华丽的画面。与《街头霸王Ⅳ》转向“伪3D格斗”的发展方向不同，S社倡导的是2D格斗游戏的极致。但很显然，《拳皇ＸⅢ》的画面远远没有达到极致的程度，在家用电脑的大屏幕前就更让人有点坑爹的感觉。在这个电脑游戏必须1080p的时代，十三阿哥的720p明显落后于时代。但即使是这样一个720p，在经过伪非数毛党的仔细推算后，认为仅有舞台背景达到了720p，而人物的原像素非常小。为了使人物能够适合舞台，所以不得不对原始像素进行拉伸，这直接导致每个角色的身上都带上了一点“锯齿光环”，看起来略显粗糙。但同MVS时代的那些“拳皇”作品纵向比较起来，《拳皇ＸⅢ》还配得上“华丽”两个字，甚至说是脱胎换骨，也不算过于夸大，毕竟MVS基板的分辨率只有320×224。

有多少玩家、有多少开发商希望找回他们昔日的荣光?

人设

对一款格斗游戏而言，人设也起着非常重要的作用。S社在经历了2001年的破产又重生的风波后，失去了当家画师森气楼，从那以后以另外一名插画师Falcoon为主人设。平心而论，森气楼的作品其实并不出彩，虽然他笔下的草薙京、八神庵都堪称经典，但此君画人全都是一副死鱼眼没精神的样子，完全谈不上惊艳；而Falcoon倡领的人设看起来就很有现代感，能够让人感受到一种青春时尚的气息。

只是在游戏中的表现，森气楼的白痴人设可以和谐地契入游戏中，而Falcoon风格的时尚人设却惨不忍睹。夺得过GAMEST大赏的麻宫雅典娜在《拳皇ＸⅢ》中看起来像个脑瘫儿童，其他人物也尽显非主流风范。也许这个缺点应归咎于美工人员不能把人设完美代入游戏，但我们以结果为导向看《拳皇ＸⅢ》，只能送以“渣化”二字，97、98众们对这种全新人设肯定接受不能。当然也会有个别老人物比过去顺眼一些，如来自《龙虎之拳》的King，现在就更有女人味了。

系统

格斗游戏的灵魂就是系统。“拳皇”系列的系统几乎每代都有一次创新，到了如今这代，S社抛出来的新花样是EX必杀技、Hyper-Drive系统与NEO MAX超必杀。EX必杀技不是什么新鲜的东西了，大家在“街头霸王”中已经领会到了这个系统的风采，S社这次算是奉行了一把拿来主义。与“街霸”一样，本作EX必杀技（超必杀技）发动也是通过双拳或双脚齐按来实现。EX技除了威力增强外，还影响到判定和招式效果，从而使正常状态下的不可连击变成可能。Hyper-Drive在游戏中的体现则是气槽上的那个绿色条，我们称其为HD槽。每当玩家攻击命中对手时这个气槽

就会增加，根据出场角色的前后次序，气槽长度也会依次增加。这个系统有两个非常重要的作用，一是Drive Cancel，它可以令玩家将原本不能取消的特殊技提前中止，从而代入新的必杀技展开连续技。二是在HD槽气满的情况下激活HD模式，此模式下，招式可以多次实现Drive Cancel，从而达成长时间的高伤害连击。最后要说的这个NEO MAX超必杀其实没什么意思，它类似于一种终极必杀技，在HD槽满且有3格气时即可发动；在玩家激活HD模式且拥有3格气时，同样也可以发动此超杀。

S社为《拳皇ＸⅢ》强化的这3点变化只有一个目的，那就是增加游戏的演出效果。从“拳皇”诞生初始，它就与“街霸”走完全不同的两条发展道路。后者一直强调严谨，前者则注重演出。所以“拳皇”的角色往往都衣着光鲜，而“街霸”的人物都朴实无华。在游戏的战斗体验上，“拳皇”极尽贵族风范，“街霸”追求平衡对抗。《拳皇ＸⅢ》这名伟大的左后卫依旧继承了系列的光荣传统，在演出效果上追求的唯有“华丽”二字。凭借《拳皇ＸⅢ》的系统强化，大量连续技充斥着游戏舞台，火炎交织、光影流动使玩家们确有畅快之感。在基本的系统操作上，《拳皇ＸⅢ》只是从往代作品中吸纳了一些元素，投技、气绝、破防取自各代作品。总体来说，十三阿哥的系统只能算是中规中矩。

剧情

“拳皇”系列的剧情一直都挺有意思的，如果不琢磨一下确实会少不少乐趣（此处请勿联想港漫的狗血剧情）。本作剧情与《拳皇2003》《拳皇XI》共同构成“遥远彼之地篇”三部曲。从《拳皇2003》开始登场成为主角的Ash在终章里迎来了自己的宿命，消失在了人们的视线中。为了保持剧情神秘性，笔者这里就不做过多剧透，强烈建议有闲的玩家使用每个队都通过一次，这些零散的结局篇章共同组成了本作的精彩剧情，反倒成了十三阿哥身上最出彩的部分，不知道这对格斗游戏而言算不算是种讽刺呢？

经过多角度审视，我们的十三阿哥外表算是看得过去，内涵马马虎虎，充充王孙贵族没什么问题，可要想坐到龙椅上面，那难度可就大了。有不少玩家说，当年韩国人坏了“拳皇”的血统，导致如今阿哥们的羸弱。其实除了《拳皇2001》和《拳皇2002》这两位阿哥是庶出外，剩下的可都是日本人自己的种。根正苗红却难登帝位不能怪别人，还得从自身找原因。好在我们看到这几年新出生的阿哥们素质都不错，没准有一天还真能实现复辟。只是这位十三阿哥，您只是一个先锋而已啊！复辟之路其修远兮，S社还得继续求索才成。P



（左上图）宿命的对决，只是现在的他们已经不是主角
（左下图）主角Ash是Boss Saiki的后代。本作可选角色达到33名，包括Saiki与黑化Ash
（右上图）饿狼队是“拳皇”系列的常客，只是“饿狼传说”再无续作消息
（右中图）气槽上方的绿条即为本作新系统HD槽
（右下图）血值下面的蓝条即为破防条









危机边缘Brink**制作**Splash Damage**发行**Bethesda Softworks**发售日**2011.5.10

新概念，不好玩

只有新概念是不行的，最重要的是怎么把概念合理地整合起来，其实你见过很多这样的游戏，看起来十分有新意，可是制作组并没有很好地驾驭它们。



是的，撇开搞笑的细节和别扭的设定，游戏多人对战时的气氛还是不错的，一帮穿着花花绿绿、纹着各种纹身的"不良少年"抱着各种改装到鬼畜的"大杀器"跑来跑去，还真是其它游戏不曾见过的景象

■山东 科曼奇复兴计划

浑身上下看起来都很酷的《危机边缘》自公布起就以新概念FPS自居，它有个强大的发行商，也有幸在《Game Informer》杂志上全球独家公布，制作方声称游戏将推动FPS游戏的变革，看起来真的会是个轰动一时的巨作呀！

如果简单形容一下这是款什么游戏，那么《军团要塞2》+《镜之边缘》+《子弹风暴》的混合体是最贴切的。制作组肯定希望得到《军团要塞2》团队合作的精华、《镜之边缘》的"跑酷感"和《子弹风暴》的射击快感，如果真的能够这样，《危机边缘》会成为今年上半年最棒的FPS游戏。

可他们完全搞砸了。

正确理解"跑酷"的涵义

团队和作和兵种设置虽然有一些亮点，但是为了突出"团队意识"，他们弄出了很多搞笑的设定。比如在游戏概念阶段演示的丰富的"跑酷"动作，也就是实际游戏中的Smart系统，它的作用仅仅是帮助玩家在高速奔跑中以"貌似很酷"的姿势自动跨过任何可以跨过的障碍物，最后附带一个可以把敌人踢倒的距离超短的滑铲动作，它显得太智能化了，和《镜之边缘》完全是两码事。游戏的射击感还算不错，可是限时过关的"紧箍咒"又让玩家没有多少机会去体会打枪的乐趣。

不过这些还都是小问题，这款游戏最大的硬伤在于"跑酷"与射击设定上的矛盾。想像一下，当你华丽地高速跑过广场，突然发现高处有名敌人，你应该像游戏发布时的预告片里一样，通过跑酷动作躲避敌人的火力，再近距离地用一套肉搏连续技K.O.对手。而实际游戏中却采用了类似"使命召唤"的"机瞄至上"（即使用瞄具的精度远远高于非瞄具）和"掩体—射击—掩体"的设定，如果你扮着酷冲上去，你的下场多半只有一个：死。这就让玩家不得不停下来，找个掩体，利用Q或E键侧身，再按下鼠标右键瞄准，慢慢点射敌人。就算你拿着近战专用的霰弹枪，也别想舒舒服服地近身杀敌，因为等待你的可能就是敌人的炮台、地雷以及转轮机枪。如此尴尬的设计让原本很惹眼的Smart系统变得毫无意义。无论你怎么跑，靠近敌人的时候都要慢下来偷

偷摸摸地射击，但是屏幕右上角的倒计时提示又迫使玩家在消灭敌人后不得不继续奔跑——“跑酷”的意义并不是为了酷，而是为了赶时间而跑。如果这就是Splash Damage所指的“新概念”，那么他们这次显然“玩脱了”。

怪异的单机和多人模式

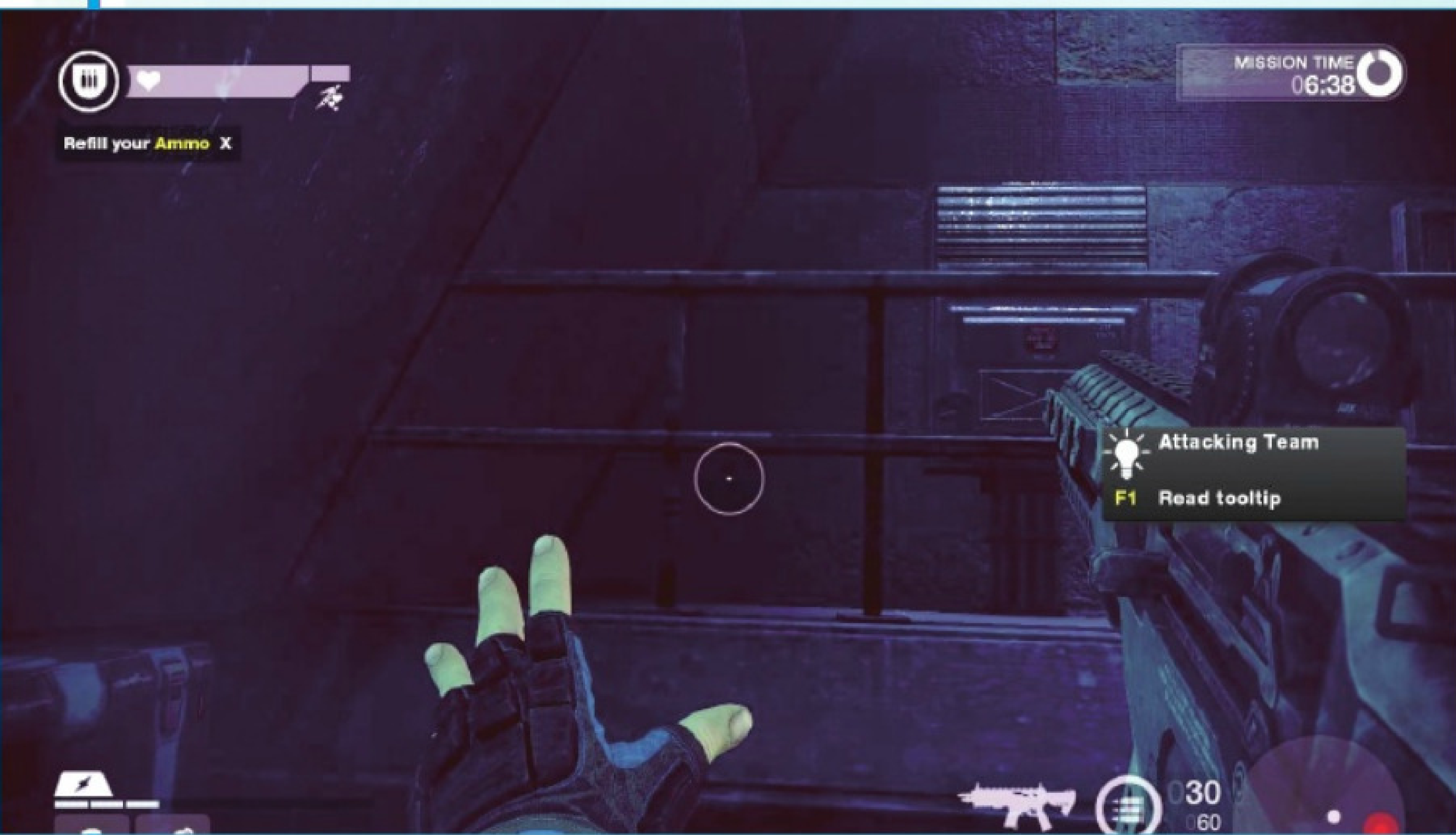
游戏的模式也很怪异。《危机边缘》很显然是想鼓动玩家多进行联机游戏。所以他们当初许诺的“完整的战役模式”与多人模式的唯一的区别就是有没有AI角色加入。这让你在玩战役模式时，很容易联想到当年玩CS时的童年时光——打上Bot补丁和一堆低智商Bot在一起练枪法。背景故事、剧情主线这些本该在“战役”中占主导的东西完全变成浮云，所谓的剧情代入感也仅停留于开场和任务结束时的两段即时演算CG——他们肯定就没重视过单人模式。

多人游戏玩起来基本就是4兵种合作完成一系列的任务，这些任务基本都是《军团要塞2》里的3个经典的模式（推车、爆破、运送情报）的排列组合，唯一有新意的是“指挥站”的设定，但在游戏中并不突出。而且让人无语的是，兵种的设定存在一系列十分可笑的设定。比如间谍可以伪装成敌人的样子，但必须要有敌人的尸体才能进行伪装；医疗兵可以通过“扔针管”在有效时间内复活HP为0的队友，但当医疗兵自己垂死时，自己却不能给自己“扎针”……我们了解制作组的真实意图是培养团队意识，可拜托你们可不可以不这么搞笑，想点像样的点子出来？

如果我们来找亮点……

如果我们来找亮点，总是可以找到的。即使你是个菜鸟，只要花上几天打打挑战模式就可以拿着各种武器、绑着各种配件轻轻松松虐人。之外，你可以把更多精力投入到“刷天赋”和伟大的“穿衣打扮”中去。没错，这款游戏最大的亮点是强大的人物自定义系统。每次全局等级Level Up后，玩家都会解锁形形色色的行头，把你的人物装扮得“酷得掉渣”。本作的自定义系统之强大可以让其它FPS黯然失色。你可以改变人物的超多个细节，每个修改项都有诸多选择等待你升级解锁，你还可能通过DLC获得更多的行头！

但无论如何，我无法想象一款靠自定义系统的强大来支撑起自己的游戏。这不是跳舞网游，靠卖衣服的DLC就能赚钱。如果你是个喜欢耍酷的“潮男”，或喜欢《雷神之锤》那样的快节奏多人对战，《危机边缘》或许还值得尝试；但如果你是个狂热的剧情向FPS粉丝，劝你还是不要碰它为好。创意和雷作往往是本家兄弟，那些玩得好的新概念游戏绝不是让你穿得花花绿绿在游戏里到处乱跑那么简单。P

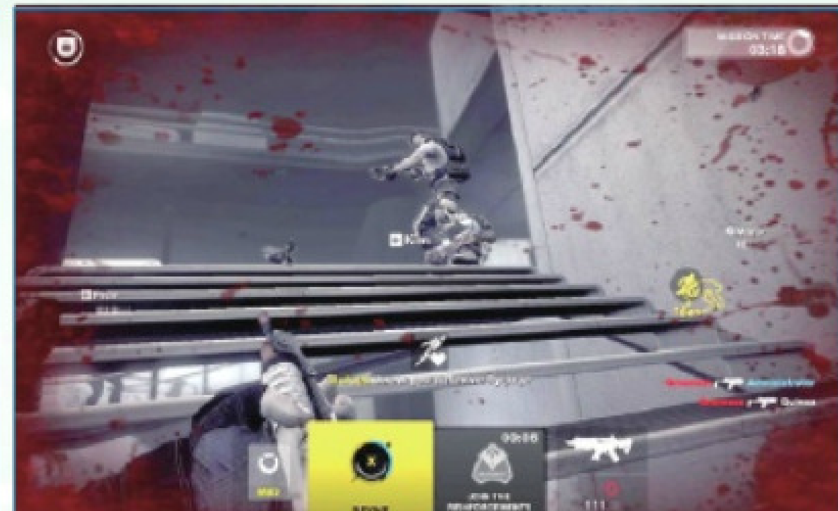


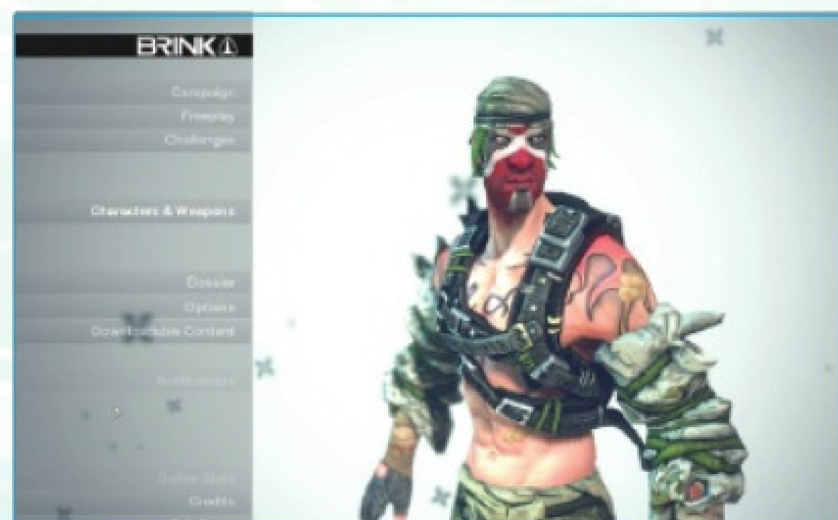


（左上图）“跑酷”的动作还是有的，就是和《镜之边缘》一比，“坑爹”到了一定程度
（左下图）1对3时，唯一能救你的就是这个距离短得要命的滑铲动作

（右上图）“指挥站”是L4D一类游戏中安全屋的升级版，不但可在此更换武器、职业，还可以增加整个小队的HP上限和技能使用次数
（右中图）没血了？不用怕，医生令你信春哥，立刻满血复活！但如果你自己也是医生，那么……对不起！
（右下图）细致的人物自定义设定，衣服、裤子、面罩、帽子、发型、纹身应有尽有。各位潮男，你们感觉如何感觉如何呀！







地牢围攻III Dungeon Siege III 类型 动作角色扮演 制作 Obsidian Entertainment 发行 Square Enix 发售日 2011.6.21

那个所谓的“地牢围攻”

虽不是最王牌但也算是经典的续作，虽不是头牌但也算是优秀的制作组，理论上两者的结合至少能得到一款不错的游戏。没错，这款黑曜石制作的确是款不错的游戏，但我们的好评也只到“不错”为止了。

■浙江 SuvietRat

《地牢围攻Ⅲ》的故事发生在Ehb王国，作为王国的再造功臣和守护者，第十军团在王国之内拥有无上的权威与地位，直到30年后，国王被杀。紧接着起义与暴乱在圣女Jeyne Kassynder的领导下风起云涌，肥肠满脑而又天愤民怨的军团成为众矢之的。动乱之后王国分裂，Kassynder与王室残余分庭抗礼，而被Kassynder和暴民们屠杀殆尽的军团残余在阴暗的角落里苟延残喘。游戏的剧情就发生在这场动乱的30年后，作为军团血脉的玩家赶回庇护所，故事就此展开。

不再有的人物养成

本作有4个可选角色——之所以称之为“角色”，而非“种族”或“职业”，很明显是因为这4个人都是有名有姓的固定人物：

Lucas Montbarron：军团大佬家的幼子，《地牢围攻》中女主角的后裔，更像是没有主角相的邋遢男一个，战士类，可以在双手剑和剑盾模式间切换；Anjali：造物神之仆的后裔，执政官，可以在人类和火焰形态间切换，游戏

看得出来，黑曜石在极力表现他们能够表现的最好一面，包括幽默感，但失去了Chris Taylor和Gas Powered Games的“地牢围攻”注定不会让人彻底放心，尤其是那些挑剔的老玩家。黑曜石是很好的续集制作者，只是这个游戏和当年那个念叨着“你们这群蛆虫的”的《地牢围攻》还有多少关系呢？也许改名为《攻城学院》或《军团复仇记》口碑能更好一些



中唯一一个切换形态会有明显视觉变化的角色；Reinhart Manx：军团法师后裔，长得像个……阿三，能在远程和近战模式间切换；Katarina：Montbarron家与女巫的私生女，最近颇为流行的雀斑妹一枚，射手，可以在长管步枪和短管双霰弹枪间切换。

我们知道人物养成向来是ARPG的重要元素之一，而《地牢围攻Ⅲ》中角色初始的属性是固定的，每次升级后的属性提升也是固定的——看来人家都是有头有脸的二代目，不是玩家可以随便指手画脚的。为了照顾早已塞满按键的手柄，每个角色只设计了9个技能：两个模式各3个战斗技能外加1个共有的被动技能（补血）和两个专有被动技能。这些技能大多是横踢乱射冲砍之类朴实无华但又非常实用的招数，每个技能各有两项专精方向，基本都是在提升伤害和增加击晕减速回血等辅助功能中二选一，玩家需要在5个专精等级内做出取舍。此外有10个天赋，每个分5级，无非还是加血加攻加暴击这几条，也就是战士和法师各有一个砍价和打钱的冒险技能，用来表示《地牢围攻Ⅲ》还是个有点灵活度的RPG。

可耻的完整产品线

和当今的许多游戏一样，仅仅为了显示拥有完整产品线而推出的PC版在操作上非常不友好。如果你是个可耻的键盘鼠标党，首先请放弃去按键设置中学习操作的企图，因为根本就没有按键设置。所有的操作和快捷键都只会以弹窗形式提示一遍，如果没记住请自行按下Esc后在帮助中翻找相关条目，以免漏过哪个没有任何高亮标示的快捷键位。

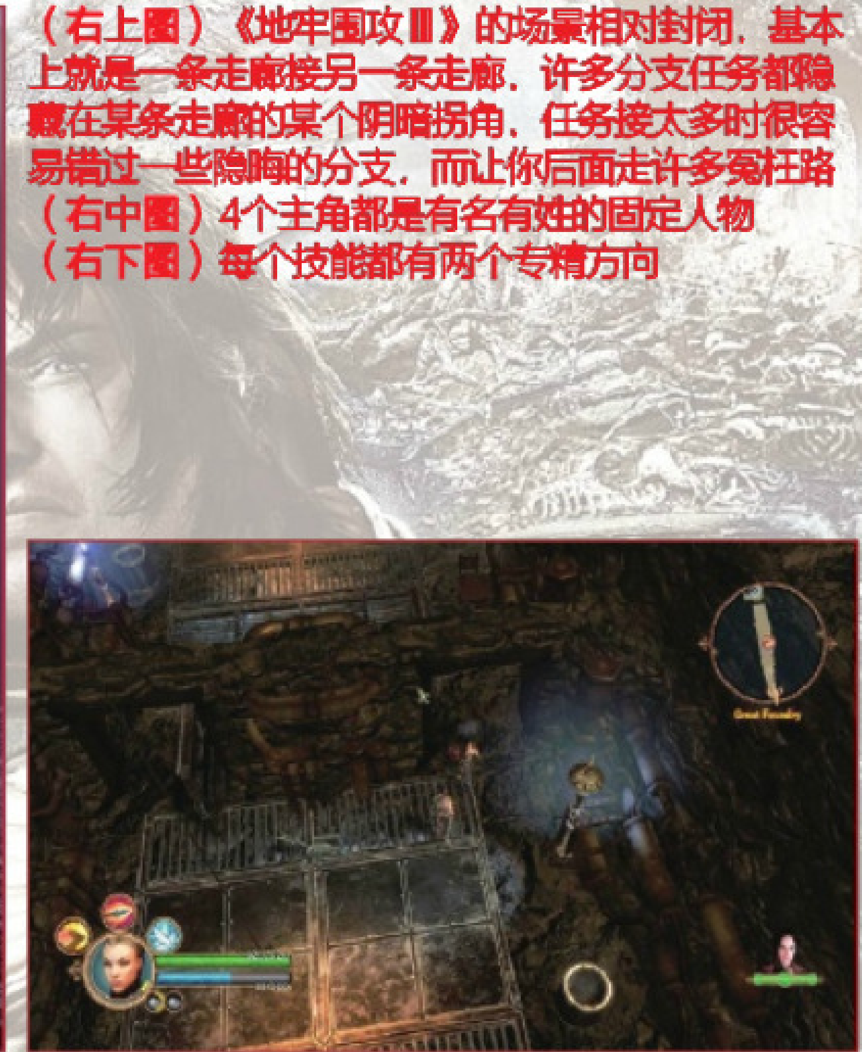
游戏中角色的移动可以用WASD和鼠标右键两种方式，遗憾的是只有A和D能横向调整视角方向，而游戏本身又没有镜头跟随功能，直接后果就是角色转身不需半秒，但若要把敌人放到屏幕中可见的位置其难度不亚于让鼠式坦克战略性转向了。

在纵向上也颇为悲剧，既无法把视角拉近到看清Anjali臀部的纹身，也无法拉平看到远处的敌人，甚至在拨动滚轮时玩家都无法确定这次是放大还是缩小。为了满足玩家细品自己角色的纯朴意愿，当过于靠近墙壁时整个屏幕都会被角色的肩膀塞满，是的，这是你仅有的能相对自由地观看自己角色的机会。无论在森林还是矿井，城市还是乡村，只要是《地牢围攻Ⅲ》的世界，哪怕是在战斗中，都能遇到无数让玩家自愿不自愿地去孤芳自赏的树墙、石墙和门墙。

“聪明”的战斗方式

战斗方面，左键普通攻击，1、2、3放技能；技能消





（右上图）《地牢围攻Ⅲ》的场景相对封闭，基本上就是一条走廊接另一条走廊，许多分支任务都隐藏在某条走廊的某个阴暗拐角，任务接太多时很容易错过一些隐晦的分支，而让你后面走许多冤枉路
（右中图）4个主角都是有名有姓的固定人物
（右下图）每个技能都有两个专精方向

（左上图）主菜单中的DLC选项已经决定了这个游戏的长度与深度
（左下图）Jeyne Kassynder正在诉说源自“星战”的某个经典真相





耗蓝色的精力，精力依靠普通攻击补充，没有血瓶和蓝瓶，快速补充除了用技能只有靠打怪后掉落出的补血/补魔球。本作加入了格挡/闪避系统，原地按下空格后角色会用防具硬抗敌人的攻击，此时会按格挡值抵消部分伤害。

在移动时按下空格键则是进行闪避，事实上除了火焰形态的Anjali能表演瞬移外，其他角色的闪避都是前滚翻一个，而且这个前滚翻是可以无视任何伤害的！很有“波斯猴子”的风范吧？但不知是不是为了弥补手柄摇杆指向性上的先天缺陷，所有角色的普通攻击和攻击技能都是范围杀伤的，只见Anjali单手一个横扫，矛杆划过的敌人集体摆出惨遭痛殴的表情；你再来一个横踢，无数尸体又四散飞出。对远程武器，制作组还非常贴心地提供了家用机标配的自动瞄准系统，于是无数次，掷向Boss心脏的标枪准确地插入了离玩家最近但却在相反方向上的地精的额头。

《地牢围攻Ⅲ》保留了前两代的小队系统，只是这次叫做“小组”更加合适。除玩家外的3个角色都会在游戏中以突然从不知某个角落里冒出来的形式加入队伍，但玩家只能同时选择其中之一与自己并肩战。大概是手柄按键又不够用了，你无法向队友下达任何指令，队友平时会做的事情只有“你打我也打”和“帮着捡钱”，好在AI不算太低，怎么都不会走丢。遗憾的是，怪物们的AI也不低，深谙“擒贼先擒王，打人先打脸”之真理，每次都是直奔玩家角色而来，此时队友的最大价值才会提现：无论枪林弹雨，只要还有一口气，你忠实的队友都会跑过来将你原地救活，真是令我好不感动。

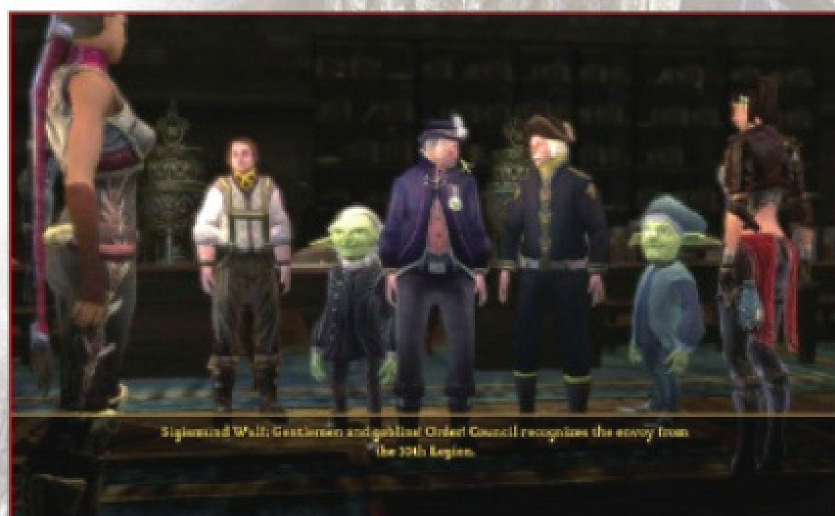
在游戏中你能遇到的敌人种类不多，数一数最多用3只手的手指就够了，而且这些怪物生活的时空跨度极大——无论是金色的小树林还是潮湿的沼泽地，也不管幽暗的地牢还是风雪肆虐的山巅，你都能遇到某种蜘蛛。敌人一般以双速攻、双肉盾、单远程的配置以密集队形出现，在固定区域还能遇到画面上带血条、造型朴素的Boss级大怪，此时多在地上滚滚有利于身心健康。

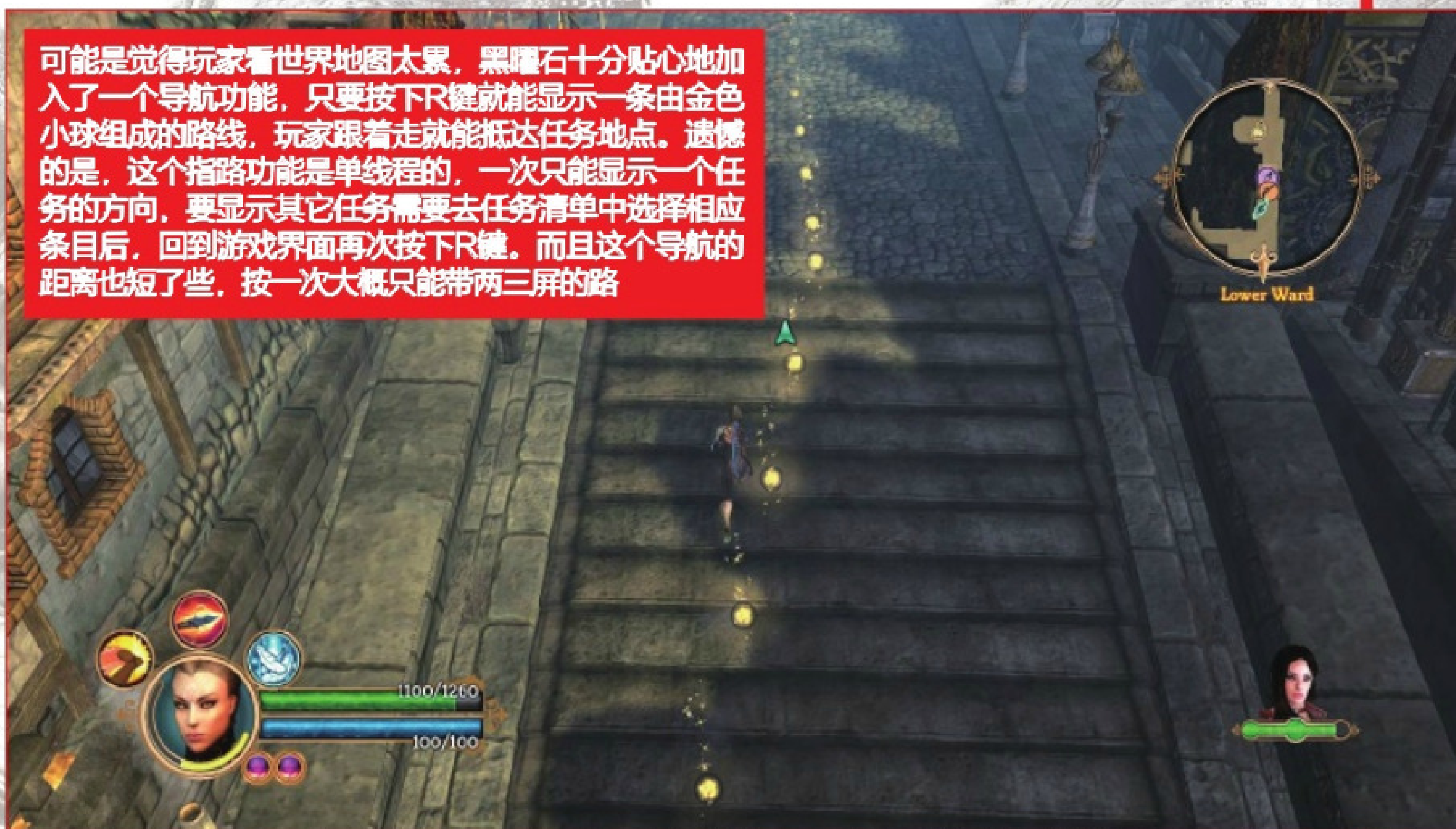
打掉血条怪后自然少不了爆几件蓝绿装备，大概是为了弥补主机玩家在整理物品栏方面的天生缺陷，所有物品都是以“件”为单位存放的，没有物品体积，没有重量，也没有携带上限，玩家只需要在装备栏对应的装备区内选择装备就行了。本来物品栏如何设置并不影响其它方面，但由于没有直观的换装预览界面，加上视角的缘故，这款游戏因此就等于没有了纸娃娃系统，Katarina的新灯笼裤好看吗？请自己去墙边慢慢转吧，摸对了角度才看得到哦。什么？橙色装备？爆怪就别指望了，翻宝箱也是歪道，多逛商店才是正途，这也是相对前两作而言延续得最好的设定了。

（左上图）朴素直观的物品栏
（左中图）黑曜石为了表示自己做的是《地牢围攻》而不是《走廊打滚》，甚至专门加入了一个名为“地牢围攻”（Dungeon Siege）的任务，让玩家去解救一群被关押的贵族和一名小偷，更神奇的是这个任务中唯一有对话的NPC就是那个小偷，玩家还要选择是不是放了他……
（左下图）石桥城理事会，没错，这里有高贵的地精议员
（右下图）火焰形态的Anjali，这个抓拍可不容易









可能是觉得玩家看世界地图太累，黑曜石十分贴心地加入了一个导航功能，只要按下R键就能显示一条由金色小球组成的路线，玩家跟着走就能抵达任务地点。遗憾的是，这个指路功能是单线程的，一次只能显示一个任务的方向，要显示其它任务需要去任务清单中选择相应条目后，回到游戏界面再次按下R键。而且这个导航的距离也短了些，按一次大概只能带两三屏的路



有故事的RPG

因为在战斗方面掺入了过多的动作元素，黑曜石为了表示自己做的还是一款有模有样的RPG，于是在游戏中加入了大量对话和选项，当然，每次对话选项不能超过4个，否则手柄按键会不够用。不过就算只有4个选项，那也实在是太多了啊，根据观察，90%的对话选项可以套用"4W"原则，既"那是啥"（What）、"啥时候"（When）、"啥地方"（Where）以及"啥是谁"（Who）。编剧不知道写了多少万行的对白，你随便选哪个选项，NPC都会和你唠叨半天，不厌其烦地解释这个崩坏世界的各种知识，向你提供各种历史的真相，但整个游戏中会影响剧情的对话选项，大概可以用一只手就能数得出来。

最终你会明白，游戏的主线基本上就是个二代的复仇记，玩家的主要目的自然是在救国救民的同时再现军团的旧日好时光。不过在此之前，首先你得分清哪些是主线任务，哪些又是支线。杀人越货的老一套自然容易分辨，可在石桥城理事会的投票里拉3张支持票的任务就有点让人摸不着头脑了，这本身是个主线任务，但要推进这个主线任务又需要完成3个支线任务。当你把支线任务都完成后，会发现整个石桥城陷入了机器人暴乱，也就是说，此时只要平息暴乱玩家必然能以救世主的身份获得理事会的支持，那么我之前钻矿井、砍小偷、解纠纷都是为了什么呢？只是为了让这个游戏更像一个有故事的RPG？但你也别用过场动画的一句话就让Kassynder的大军全军覆没呀！

《地牢围攻Ⅲ》的分支任务就是本冷笑话合集，充斥着各种囧人囧事。比如玩家会在初期救出一个军团的后裔，当你们稍后再次相遇时，他表示手头有一些祖传的宝贝可以便宜卖给同样身为军团子嗣的玩家……然后这个军团的子孙就转职为商人了，还说什么价钱好商量……此外，你还会碰到怎么说笑话都表示密码错误，等到玩家角色表示要破门而入时又一阵沉默，然后装笑开启的自动门；以及不堪忍受每天18小时无薪劳动而愤起反抗的独眼巨人矿工……

结语：努力的黑曜石……

看得出来，黑曜石在极力表现他们能够表现的最好一面，包括幽默感，但失去了Chris Taylor和Gas Powered Games的"地牢围攻"注定不会让人彻底放心，尤其是那些挑剔的老玩家。黑曜石是很好的续集制作者，只是这个游戏和当年那个念叨着"你们这群蛆虫的"的《地牢围攻》还有多少关系呢？也许改名为《攻城学院》或《军团复仇记》口碑能更好一些。P



（左上图）对应现实中16~17世纪的风格，自然少不了各种原始大炮
（左下图）这年头奇幻RPG里不出现个机器人什么的都不好意思见人了
（右上图）Boss混战是可以演成《走廊打滚》的
（右中图）只有火焰形态的Anjali能表演瞬移
（右下图）也许人们早已认定，这已经不是当初的"地牢围攻"









极度恐慌3F.3.A.R.类型射击制作Day 1 Studios发行Warner Bros. Interactive Entertainment发售日2011.6.21

如果你不再恐慌

从2005年开始，有关《极度恐慌》的大部分论述都离不开“Alma”，似乎这个红衣怨念萝莉/御姐就是系列的唯一支柱。可是在《极度恐慌3》中，Alma忙着怀孕，几乎不出来吓人了……

■湖南 攻城学院兔老师

好吧，其实Alma在最后的结局处展示了一下自己的傲人身段，满足了一大群Alma控的小小愿望。不过还是有人抱怨：“哎呀！《极度恐慌3》一点都不吓人了，不吓人的FPS什么的最没爱了。”

那么，不再让你恐慌的《极度恐慌》，会是什么样子？

开场：这很恶劣啊！混蛋！

作为一个系列的死忠粉丝，我要承认，在《极度恐慌3》上市前，那堆颇有小作坊风范的预告片让我很失望。预告片试图告诉我们，这游戏有一对够班的兄弟担任主角，而我们只看到一个披头散发仿佛尼安德特人的糙汉与一个双眼核突脑门上还有弹孔的神汉组成的二人组，一代中凌厉无比的突击队员与诡异凶残的精神力指挥官不复存在。预告片还想让我们看到凶狠霸道的动力装甲，但我们只看到一大团金属物件从画面上一闪而过；预告片自然不会放过红衣闪闪的Alma，但我们6年前就见过Alma了，她就是在预告片里晃动半小时也不会有人再害怕。蹩脚的剪辑、晃动的镜头、呓语般的对话，这一切的一切，都让人忍不住感慨：喂，这预告片不会是粉丝自拍出来忽悠人的吧？！

上市之后，舆论对《极度恐慌3》的恶评丝毫未减（哦，天哪，这个制作组还是《极度恐慌》那两个不被承认的资料片的操刀人），其罪状归结起来大抵有以下几条：一、敌人的设置过于颠覆，前作中被克隆人部队与主角各种虐杀的ATC公司保安部队从不值一提只能送子弹的败狗，摇身一变成为主要的敌人并捕获了主角Pointman，而与整个游戏的基调完全不符的食人族和暴徒干脆用双手和厨刀就屠杀了大量的ATC保安部队士兵；二、作为一个自诩为“恐怖生存射击”的游戏，《极度恐慌3》在恐怖场景的表现手法上没有任何进步，除了在墙面与地面上疯狂飙血这种完全审美疲劳的手法外，就只会让画面模糊，让某个模糊的影子一闪而过，可他们甚至都不会在这种时候限制主角的视角，于是大家在忙着持枪搜索时常常忽略了这些邪魔外道的所谓“恐怖场景”；三、场景与战斗都过于重复，第一章是无尽的穿越监狱，第二章似乎是对《使命召唤——现代战争2》中巴西贫民窟拙劣而漫长的模仿，第三章简直就是无尽的飙血超市和垃圾堆民居在地狱间的投影，几乎是FPS游戏中最恶劣的体验，没有之一。

对一个FPS来说，前两点尚可接受，毕竟大部分枪枪枪爱好者并不在乎自己射击的是一身重型防弹衣的克隆人，还是特种部队打扮的ATC保安部队士兵，更不会在乎那些无脑冲锋的食人族和搞不好就被错过的所谓恐怖场景。最令人不能忍受的，终究还是高度重复的场景与战斗。忍过前三

章的人都是英雄，他们只能拿着威力不足的微型冲锋枪（且瞄准具上还有一团污渍，OMG！）、弹药严重不足的霰弹枪和手枪（威力大，但初期携弹量太低）以及远距离过于飘逸且只适合虐食人族的双微冲艰苦奋斗，却要面对汹涌而来的ATC士兵与满脸鬼画符的食人族，哦对，他们还要在高度重复的场景里钻上几个小时。

战斗：其实没那么糟糕

在我被前三章逼得几近疯狂，差点像对待《永远的毁灭公爵》一样将它怒删时，我进了游戏的第四章。正如大多数坚持到第四章的壮士们所描述的那样：“当第二台Mechmule破墙而出时，我觉得《极度恐慌》又回来了。”

没了红衣女鬼作祟的《极度恐慌3》依然是“极度恐慌”，那种独特的战斗快感是在其它FPS里无法体验的。那些同类游戏会用复杂的装备系统、疯狂刷新的敌人、讨好臭军迷的种种细节以及动作电影里的狗血桥段来树立品牌特色，而“极度恐慌”系列依靠的是独特而上等的敌对AI。

举个非常典型的例子，大部分FPS游戏里的AI在面对缩在掩体后的主角时，要么是在原地疯狂扫射，最后被主角打固定靶；要么是试图绕过掩体，主动出现在主角的射击范围中。《极度恐慌3》里的AI则是分开行动，一两个冲锋枪手在掩体后举枪扫射压制主角；步枪手会在某个视野较好的位置蹲守；霰弹枪手会一根筋地冲向主角，说不定还送上手雷若干；狙击手十分天然呆，只要主角不接近他，他就只会抱着狙击步枪在掩体后露头乱瞟。以上的任何一种AI对手单独出现都很好对付，但只要他们同时出现就会造成不小的麻烦，冲锋枪手的扫射虽然不会致命，但足够打得主角无法露头，枪法精准的步枪手会试图封锁主角的行动范围，而威力巨大的霰弹枪会进一步加大主角的压力，如果你在这一片混乱中试图冲出去和敌人拼命，狙击手的存在价值就体现出来了，在混战中被他偷袭绝对是很不愉快的事。

在主角操作动力装甲的战斗流程中，AI又有另一番表现。普通的士兵对动力装甲完全没有反击能力，他们遭遇装甲时的选择通常就是龟缩在掩体后面，但如果你看到这些士兵突然跳出掩体甚至对你开火，那么请务必留神，这个士兵不是白白出来送死的，在相反的方向多半会有扛着导弹发射器的同伙打算偷袭。如果是敌军的动力装甲遭遇主角的动力装甲，那么相对较轻型的REV9动力装甲会选择在掩体后兜圈射击，一如人类玩家在遭遇强敌时的反应；装甲更厚火力更强的EPA动力装甲会直挺挺地杀过来，一轮火力全开后打开护盾补充弹药，待装弹完毕后再继续追杀主角。

在AI部分最值得多说几句的是各路Boss级敌人的AI表









（左上图）你肯定更怀念前几代的人设，因为在编辑这篇文章的时候，我们几乎找不到可以提供给美编的漂亮图片
（左下图）这种跳大神的场面出现一两次还好，但出现一两个小时就叫人恶心了
（右上图）只要有复杂的地形，相位召唤者就会是本作最难缠的对手之一
（右下图）当这个世界里最令人恐慌的两个人分别是自己的妈和自己的弟弟兼战友时，当自己也长得这般反人类的时候，还有什么好恐慌的呢，战吧！

现。要知道，大部分FPS里的Boss除了HP够多装甲够厚火力够猛外，跟路边的野猪怪没有任何区别，几乎都是一根筋的脑残。“极度恐慌”系列的Boss则一向有上佳表现，例如《极度恐慌——帕修斯计划》（F.E.A.R.: Perseus Mandate）中夜行者雇佣兵的精锐士兵就擅长发挥自己运动战的优势，近身一发霰弹枪后迅速脱离，主角不追击的话他就会绕到远处伺机再出手，主角追击的话他会把手雷砸到主角脸上；《极度恐慌2——起源计划》（F.E.A.R. 2: Project Origin）里的“钢琴师”会尽量避免与主角正面交战，而是利用操控的尸体来对付主角，让主角疲于应付。

《极度恐慌3》的Boss包括无人机甲和动力装甲这样的重甲机械型敌人，以及ATC相位召唤者和ATC相位指挥官这样的人类型敌人（排除两位主角的外公Wade君吧，这个Creeper太弱了）。机械型的敌人由于皮厚而更倾向于硬碰硬的战法，但它们和其它FPS游戏里的天然呆同类是不同的（想想《孤岛危机——弹头》里的那个只会胡乱射击的巨型Exo-suit吧，只要主角躲进机库里，就可以毫发无伤地用重武器完虐）——无人机甲（Mechmule）会用高抛弹道的火箭弹来驱赶主角，精锐型REV9会用强劲的火力击碎掩体，主角逃到空地后就会成为它们的猎物。在掩体后“射击一闪回”的战法对这些家伙毫无作用，看看那些狂嚎“第五章的动力装甲该怎么打”的帖子就明白了。

皮肉没那么厚的人类型Boss就更加聪明一点。在对人类型敌人的Boss战上，《极度恐慌3》的Boss战设计相对友好。比如说相位召唤者在大部分战斗中都只扮演“相对皮厚且会召唤杂鱼的敌人小头目”，只有在机场的一场战斗中这家伙才发挥出真实的实力——不断地在建筑的二层移动射击，同时在一楼的各个关键点召唤重甲克隆人士兵。这个看似与平常没有不同的战术在复杂的地形下突然变得很可怕，要追击相位召唤者，就不得不在穿越各个角落的时候硬扛克隆人士兵的霰弹枪和突击步枪；过于专注地对付克隆人，就得应付越来越多的克隆人和相位召唤者的光束枪。

而在面对人形坦克相位指挥官的时候，主角就要提防这个皮厚火力猛的家伙会不会突然从背后穿墙冒出来。当然，这时候主角通常都能在附近的场景中找到防爆盾+冲锋枪的装备组合，再配合背靠场景外围死角的无赖打法（如果只是靠着一般的障碍物的话，相位指挥官随时可能从背后钻出来），还是可以相对安全地弄死对方的。但即使是面对主角如此耍赖的战术，相位指挥官还是能最后一搏——硬顶着主角的攻击近身肉搏，把主角卡进角落里，当相位指挥官最终壮烈在主角的弹雨下时，他会启动自爆装置，与主角同归于尽。跟其它游戏里那些一遇到无赖战术就抓瞎的Boss相

（左上图）游戏宣传时热炒过的怪物Wade君（Creeper），唯一一个看着有点恐怖味道的怪物却是个稀有精英怪，仅此一头！
（左中图）一想到这个游戏有足足一章多的内容都在和这些傻乎乎的食人族纠缠我就觉得伤心
（左下图）当拿着微型冲锋枪的ATC士兵（左）和拿着突击步枪的克隆士兵（右）一同出现的时候，这个游戏里的敌方AI终于有了发挥的余地……但不幸的是，前三章的大多数时间里只有ATC士兵对主角兄弟不离不弃

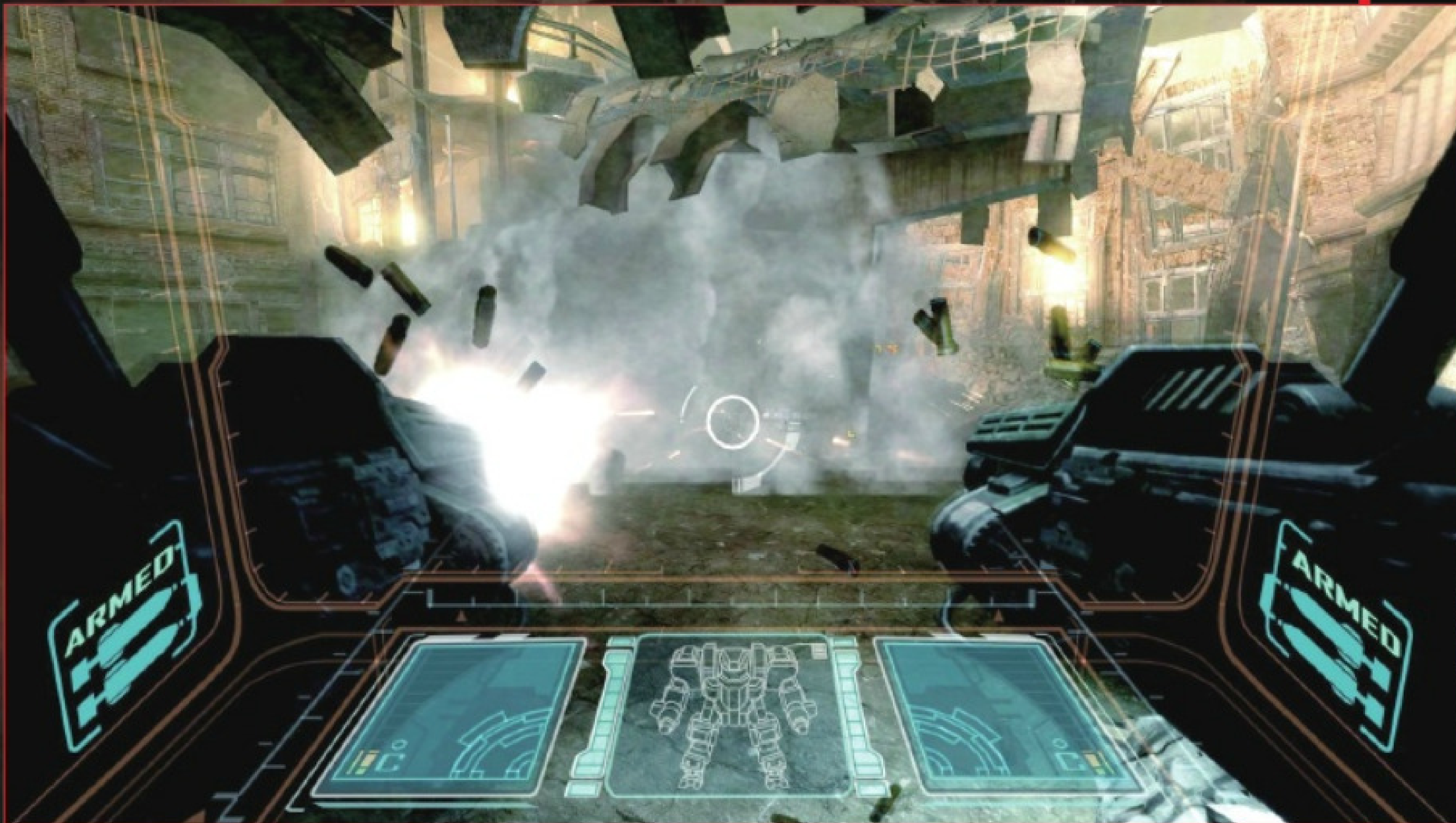






（右上图）本作操作动力装甲的内容被大幅简化，战斗简单，场景简单，连操作界面也更加简单
（右下图）相比之下，二代中操作动力装甲的两段战斗爽快无比，用机炮扫得沙石飞溅的感觉太棒了！





比（看看《重返德军总部》中某个只要主角蹲下就顿时脑残掉的天然呆！），这杀身成仁的相位指挥官简直是PC游戏Boss圈中集战力、智慧、勇气于一身的楷模，是《极度恐慌3》中各路勇敢Boss与杂鱼的杰出代表。就冲着这么些勇猛顽强刚毅威猛的Boss和杂鱼，我觉得，《极度恐慌3》还是颇有诚意，值得一玩的。

当恐慌开始泛滥

《极度恐慌3》最糟糕的地方，在于过度滥用“塑造恐怖气氛的手段”。其实本作沿用了前作一贯的“恐怖场景”表现手法，但却在不恰当的环境和时机下多次使用，没让玩家害怕，反而让玩家感到疲劳。前作的恐怖场面会预先通过剧情、场景和音乐让玩家的神经逐渐绷紧，当玩家全神贯注打算迎战敌人时用各种灵异现象吓人一跳。而本作的恐怖场面总是在一些很不惹眼的时间地点出现，也许是在居民楼中上上下下钻了许多层后看到一个人在墙上爆成一团形如Alma背影的污血（这个时候过于烦躁的我直接上去给了他一枪）；也许是在纷乱的街道上不停地扔ATC士兵的残肢断臂（扔一个也许还有点意思，扔多了就无所谓了）。

在这一点上，《极度恐慌3》的最终章堪称是恶劣典范——最终章，在老宅中乱绕的时候，Wade的鬼魂不时地跳出来摸主角一下，摸到最后主角满脸番茄酱，屏幕一片模糊，还得在老宅里寻找古老的塑料桶、玩狙击枪之类的记忆碎片，这时候人都只顾着烦躁去了，谁还害怕啊？

新敌人的设计也是一大败笔，为了强化玩家的恐怖体验，制作组在第三章加入了食人族这一新类型敌人，让他们分食ATC的士兵，让他们用家具和玩偶垒起供奉Alma的祭坛，让他们用人血在墙上作画。这些东西偶尔出现几次或许还能起到吓人的作用，但让玩家持续一个小时和这些脸上画着A字或漩涡的疯子打交道，就难免让人怀疑制作组的喜好是不是异于常人。前作中不是没有将“未知的敌人”作为塑造恐怖气氛的手段，但在使用的时候，前作是相当节制的。

总之：其实还可以更好一点

在我眼里，这是个优秀却又带着缺憾的游戏。它当然值得一玩，但和前作相比，《极度恐慌3》的进步不多，有些方面甚至还有退步。毫无疑问，《极度恐慌3》的战斗部分，尤其是对抗ATC部队的战斗是那么出色。但再优秀的战斗也无法弥补《极度恐慌3》在其它方面的缺陷，尤其是在恐怖体验这一方面上的拙劣表现。如果制作组能丢掉“恐怖生存射击游戏”的包袱，放弃自己不擅长的部分，专心完善战斗方面的内容，也许这会是个更优秀的游戏。P



有不少人觉得本作借鉴《现代战争2》的内容过多，第二章整一个加长版里约贫民窟，而大桥这一章则像是Ops模式下的战斗

（左下图）这是个理念问题，当Alma再出现时，你感受到的绝不是恐惧……

（右上图）Wade君的偷袭！好吧，当玩家终于开始面对这怪物的时候，他们发现自己只有一把手枪，不能跑，不能回血，这算什么！

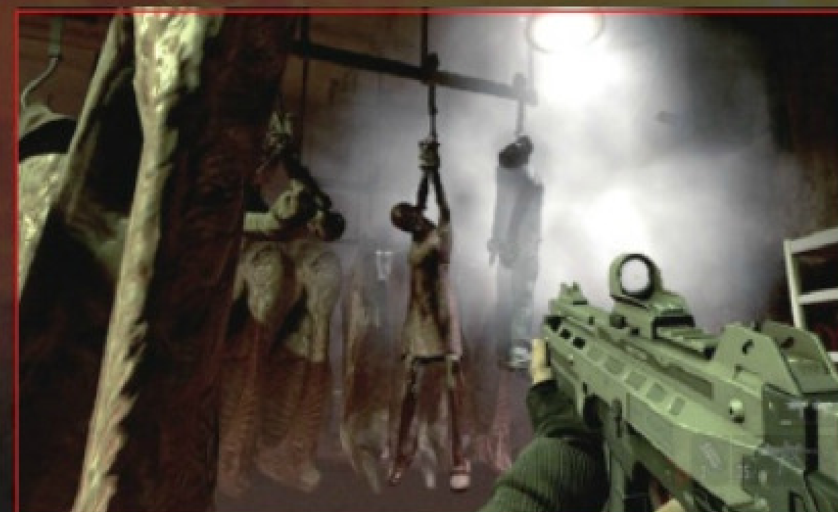
（右中图）整个第三章就像是一个加长加无聊版的“死剩4个人”

（右下图）第三章中唯一一个“有点特别”的场景，问题是这么飙血卖肉很恶心啊！









兼说“仙剑”世界观

李逍遥的平行世界

“仙五”的推出是刚过去的暑期里国产游戏领域最轰动的事件。身为国产RPG中声名最显赫的作品，未上市时玩家的期待值一路猛涨，网络上两把“剑”的粉丝们也早已战成一团。带着拿不到实体版的怨念，我通过数字版体验完了这个新的故事……



似曾相识的一幕，想起了当年的十里坡么？只是，我们更熟悉那个手持七星剑的蜀山掌门……

■湖北 FAL

每个人玩“仙五”都会有不同的心境：有的为怀旧，有的求感动，而我印象颇深的是这样的一段情节：我们的主角一番折腾到了折剑山庄，又一次修理了上官家，终于一路逃到了蜀山。蜀山是个好地方，在此游览片刻，还有各路NPC讲述一贫道长的传奇——

李逍遥的平行世界

一贫以前把了两个妹子，结果都挂掉了；他一个人平了拜月教；他本名唤作“一瓶”；他其实是为了纪念自己的师傅才改名，名字里原有个“逍”字……而且，他一个人封印了魔尊；他以前见过罗煞鬼婆，会用锅铲敌人（其实就是王小虎的师父、李逍遥的婶婶，铁掌飞凤李大娘）——啊，这家伙不是李逍遥是谁啊？

可是等等，这真的是李逍遥么？且不论“仙二”结局的林月如复活，但魔尊的确是被李逍遥打得元神俱灭了，何来封印一说？李逍遥不是蜀山仙剑派第27代掌门人么？怎么混到后来越发“杯具”，只能称为七圣之一？类似的问题还不止一两个，恐怕只有平行世界能够解释这一观点。如果说北软是为了借助老人吸引人气，那自相矛盾的设定岂不是搬起石头砸了自己的脚？

在“仙剑”的世界观中，要改变历史，只能依靠回魂仙梦，但这唯一可以穿越的法术只有女娲传人才能使用，这直接堵死了调和矛盾的可能，也使得“仙五”和前作之间出现了较大的裂痕，世界设定中多了不少抵触之处，就算用平行世界解释也并非灵丹妙药。如果你不想过于牵强地理解调和矛盾，那摆在玩家面前的只有一道二选一的题目：接受新作的世界观，或仍旧相信众多前作层叠起来的设定——事实上游戏发售没两天，网络上便口诛笔伐不断，显然仙迷们锱铢必较，还不太健忘。

之后的情节里，编剧试图将“仙五”中的人物和“仙一”扯上关系——一贫道长传授了御剑术和万剑诀，是的，就是万剑诀，描述上赫然写着“李逍遥拿手绝招……”还有海棠和小蛮的出场，不由得让人想起“仙一”里的阿奴和李逍遥。也许这正是编剧想要的效果，可以让玩家不断沉浸在对旧作的回忆里，但这无助于解决本作剧情的根本问题——

变幻的故事节奏

说实话，比起之前的“仙三”等作品，“仙五”的开头动画多少显得有些寒碜，长度不及前者的一半不说，真正涉及到剧情的部分也只有半分钟而已。这一丝不太愉快的感觉，似乎预示着一个不好的开始？其实不尽然。“仙五”前期剧情的发展还算不错，男女主角的第一次见面固然突兀，

但也不至于让人大感意外。两人一同采药，一同对抗Boss的情节安排也是玩家喜闻乐见的。之后的一段“凤鸣曲”更是将剧情推向了一个小高潮。只是，美好的时光是暂时的，很快男女主角不得不分开，因此，和前作一样，男主角现在要下山了……

我们知道，“仙剑”的特色是前期穷尽恶搞之能事，于是预料之中的，黄山三怪登场。这3个活宝使尽浑身解数，搞笑指数直逼砍头三人组。我们的男主角买酒碰了一鼻子灰，偷酒也没成功。好在有“主角光环”的人遭了殃，终究要找个IQ更低的垫背，黄山三怪不得不躺着中了枪。等到主角费尽力气找到罪魁祸首——那只大黄狗，却发现一酒鬼醉卧一旁。于是，前作中的经典桥段又一次重现——古有李逍遥一瓶水酒换来一招御剑术，今有姜云凡一坛佳酿易得一只大黄狗……

当然，恶搞归恶搞，要不出点大事，这剧情就没法往下编了。结果主角酒没弄到，回山寨里却见兄弟们躺了一地，似曾相识的场景果然透露出重要信息：出事了，有阴谋！接着，几个重要配角纷纷出来露了脸，然后又果断地进入潜伏状态不知所踪。

等到主角的队伍凑齐了，3个人浩浩荡荡杀回寨子解救众人。一番纠结后，姜云凡决定参加比试招亲（向“仙一”致敬？）。只是，为了铺垫剧情，也为了将剧情引入正途，编剧不惜下猛药将主角的魔族身份提前暴露，直接押送折剑山庄（我个人认为，这个变化对玩家来说有些突然）。虽然路上遇到劫狱的队伍，但主角依靠自身的正义感留了下来。到了开封，总算是有主线能够表达“情”这一主题了。不鸣而已，一鸣惊人，北软直接用了连续的两个事件表达“情”字，不可谓不用功，只是……这样的安排是否有点晚？

纵观之下，“仙五”的前期剧情推进十分缓慢，男女主角互动也并不多，小蛮和龙幽倒是经常抬杠斗嘴，这下却苦了云凡和雨柔，风头都让另外那对冤家抢去了。后期的剧情也有一些瑕疵，比如小蛮曾用神农鼎炼出一个“包子”，后来“包子”却再也没出现过，这个事件也完全不见下文了。羽裳固然是表现“情”字的一个很好的材料，可由于剧情过于晦涩——主角做梦救下了羽裳的未婚夫，但实际上那天，羽裳和他中意的男子早已遭受毒蛊攻击而死——玩家很难理出个所以然，更别提理解整体的意境了。

除去感情上的演变，整个故事的推进节奏有些缓慢。本质上说，到了蜀山，甚至在回魂仙梦之前，整个故事一直保持着能拖则拖的状态，实在不得已要推进剧情时，编剧还不忘把雪藏已久的黄山三酱油推到台前多蹭几句台词。终于到了揭示真相的时候，剧情却一下子快得不得了，就像片



（左上图）尽管有许多前作的熟悉名字出现，但天权书阵也对许多前作的世界观重新进行了定义

（左下图）还记得“仙三”中的精精么？这也可以视作一种传承吧……



（右上图）黄山三怪也许有更多的故事，但他们最终只是跑了下龙套，作用还未必好

（右中图）万剑诀……为什么不是南宫煌的拿手绝技呢？尽管招数可以传承下来，但每一部作品带给我们的感觉都是截然不同的

（右下图）“仙三”和“三外”的合击系统十分有创意，相比之下五代略显不足







头CG那样：锁妖塔倒了半天，打几个龙套也花了半天，终于到了对阵Boss时，一把飞剑过后……CG就结束了。是的，它就结束了。很明显，故事节奏的变化过于诡异，从回魂仙梦开始，便似乎有人抽着你前进一般，好像时间不够用了，玩家被编剧推着一路过关斩将。终于在过七宫后，“仙剑”招牌式的情感爆发出现了。之后为了赶剧情，唐海一番话直接将最终Boss引了出来。但就像前文多次提到的，缺少了一定的铺垫，这样的变化多少有些让人难以接受。

世界设定的变化

在故事的表象背后，潜藏更深的其实是系列世界设定的变化。世界设定的变化似乎也能让我们更能理解“仙五”的故事为何让人感到“不给力”。

比起人们熟知的另一个国产RPG系列，“仙剑”十几年的制作过程命途多舛。虽然夏禹剑近期的作品不给力，但Domo的老人们还在，他们依旧能将这把剑的精神和内涵传承下去，也正是如此，这把剑从未脱离Domo之手。反观“仙剑”，从一代的单枪匹马到二、三代狂徒和上软的竞争，四代之后上软解散，北软接手五代的开发，不同的小组有不同的思维方式，对剧情有不同的理解，这种差异最直接的表现就是构筑游戏世界观时的诸多不兼容之处。

“仙一”的故事发生在一个小城镇，李逍遥不过是个懵懂少年，可以说本作并没有呈现出完整的“仙剑”世界。例如“仙一”的锁妖塔里关押着天鬼皇，如果按“仙三”的说法，锁妖塔里只有妖魔两界生物，那属于鬼界的天鬼皇是如何被关进去的？“仙二”中虽出现了孔璘，解释了天鬼皇被封入坛子的原因，但对天鬼皇如何被丢进锁妖塔这件事，编剧显然还没考虑周到。当然，每个小组都在为构筑系列的世界观添砖加瓦，狂徒出品的“仙二”中将人鬼两界分开，王小虎通过酆都进入鬼界，也算是世界设定上的一大进步。

到上软开发“仙三”，整个世界已经较为清晰。这部作品将世界分为六界：人、妖、魔、鬼、仙、神。主角景天一行人从人界开始，最后到仙界，几乎将六界玩了个遍。编剧借助主角们的旅途，成功建立了六界轮回的概念。“仙三”外传同样继承了“仙三”，尽管外传迷宫多、剧情相对简单，被玩家戏称为“问路篇”，但外传成功地将“仙三”世界传承下来并发扬光大——连接蜀山的地脉通向里蜀山妖界，5个地脉打通后，蜀山否极泰来恢复原样。标志性的六界观和降妖谱，都表示着“仙剑”世界已经趋向成熟。

然而几年之后，“仙四”横空出世。与前几作不同，它抛弃了蜀山这一特色，转向昆仑。尽管“仙四”本身的故事趋近完美，但世界设定上和前作差异太大，它建立了新的

（左上图）根据“仙三”世界观，魔和神是相对的，处于六界中的顶端
（左中图）“三外”中，魔族的一个屠肆便能将主角一行人众打得落花流水
（左下图）但到五代中，魔族反而成了连人都不如的存在了……



（右上图）三代中的神魔之井是连接神魔两界而非人魔两界的通道，且并无任何证据证明其在蜀山锁妖塔之下
（右下图）“三外”中的里蜀山，更是和锁妖塔扯不上关系……



昆仑八派，对六界的描写只有寥寥几笔，蜀山的支线也是一笔带过。编剧抛弃了原有的六界，在昆仑方面下足了功夫，这却成了“仙五”的隐患。

作为系列的一部正传，“仙五”必须传承之前的世界设定。在“三外”之前，由于是逐步发展，一脉相承的，继承并无太大问题。只是“仙四”另立门户，要想照单全收，必定要面对许多自相矛盾的地方。上软解散后，《古剑奇谭》也使用了类似“仙四”的设定，这又给“仙五”出了一道难题，最后北软的选择是迎难而上，想将历代作品做一个总结，但这却为“仙五”埋下了隐患——由于“古剑”和“仙四”的相似之处委实太多，当有玩家讨论“抄袭”问题时，北软自然百口莫辩。

“仙五”继承前作的世界还存在另一个隐疾：“仙一”和“仙二”讲述的都是普通人的故事，李逍遥只是余杭镇客栈的小伙计，王小虎也是通过勤学苦练才得到一身本领。“仙三”之后，主角摇身一变，都成了有背景的人物——景天前世是神界神将飞蓬和姜国太子龙阳，南宫煌拥有半人半狼妖的血统，即便“仙四”有个看似普通的云天河，随着剧情发展，一个神龙之息也将他同普通人划清了界限。

“仙五”选择一个魔族身份的主角或许是为了继承前作的设定，同时，利用主角身份可以更简单明了地推进剧情，也有利于展现整个世界。但任何事物都有两面性，这种设定牺牲了亲和感，玩家也渐渐远离了那个剑的江湖。于是我能理解，鉴于老玩家们对一代的特殊感情，五代受到一定的质疑也不是什么不可理喻的事。在我看来，北软忽略了最重要的一点——“仙一”和“仙二”由于没有完整的世界设定，因此将更多笔墨放在了人物性格的描写上，假若把这些人物硬生生放在六界中，不但抹杀了人物之前的性格，也无法完整地解释之后层叠而成的世界观，只会起到适得其反的效果。北软试图在两者间找到平衡，但这却成了作品无法更上一层楼的一大原因。“仙五”真的是很卖力地试图将前面数作的设定全部继承下来，做个集大成者，但面对诸多矛盾，姚仙和他的“仙五”还是没能完美地完成这一目标。

无疑，“仙剑”系列的世界观都是由上软建立起来的，北软去接手续作，与世界设定进行磨合需要一段时日。北软这次没有做到完美，被自己的世界观给绕了进去。但北软并非没有机会——那支继续书写“仙剑”世界的笔还在他们手中。北软下一步的行动无疑显得异常重要，尽全力修补世界观，还是像“仙四”一样另起炉灶？经过“仙五”的波折，他们应该很清楚，如何做出破与立的抉择。

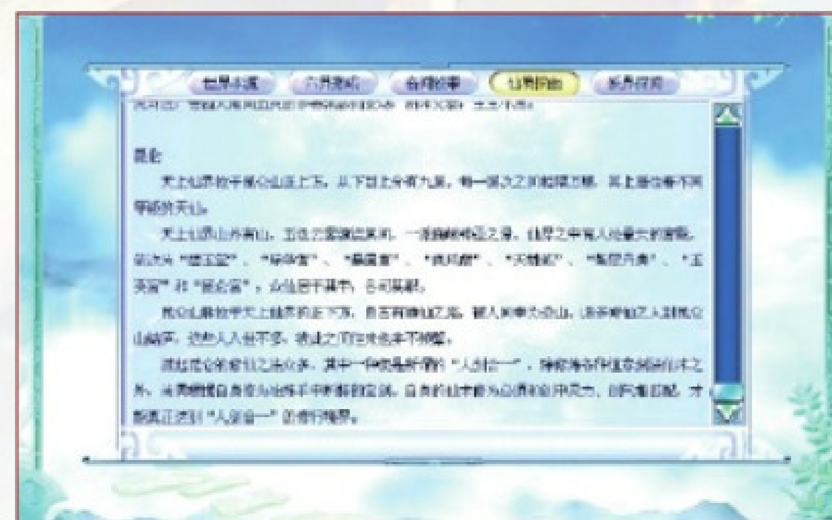
尽管这把剑现在有些锈迹，但它依旧是那把仙剑，我们也期待着这把剑光芒四射之时。P



（右上图）“仙四”的世界观介绍中也明显提到了天墉城

（右中图）这段剧情……是在向“仙三”致敬么？

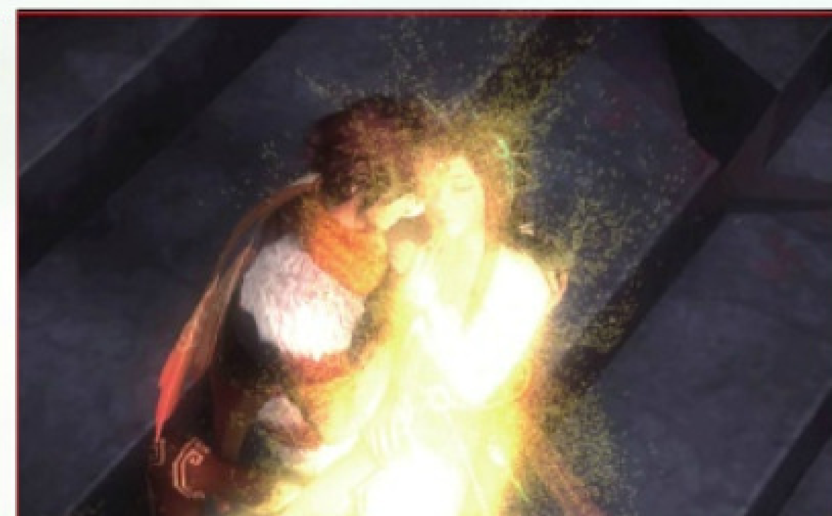
（右下图）最后的结局依然是一个大坑，而我们更关心的是今后的“仙剑”作品如何进行设定——看得出来，上软喜欢描绘神魔，而北软的意图是以人为本，如此思路的不同肯定会直接影响到“仙剑”世界未来的面貌

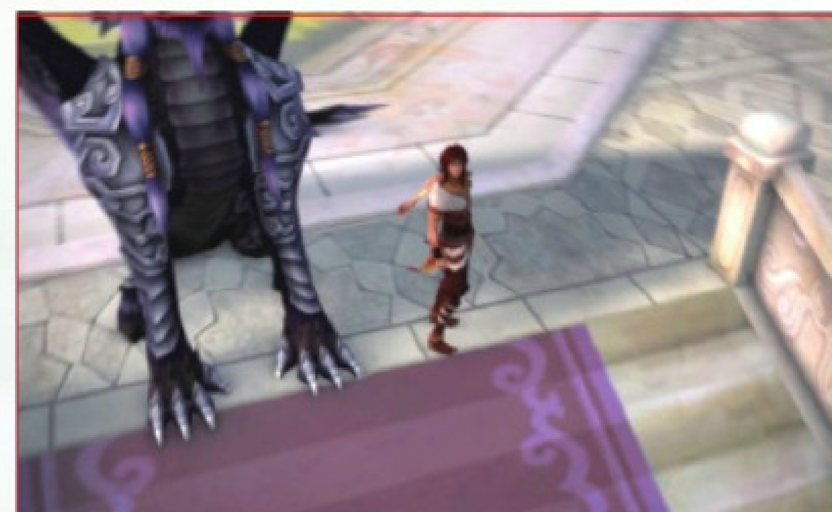




（左上图）这番话可以看作“仙五”对“仙剑”系列世界观的整合，其中提到的内容是“仙三”和“三外”的世界设定

（左下图）而“仙五”同时又提到了天墉城，天墉城是昆仑所属的修仙门派





理查德·加菲 Richard Garfield**生日**1963年6月26日**出生地**美国宾夕法尼亚州费城**荣誉**未知

理查德·加菲与他的卡牌游戏

风云际会万智开

1991年8月，美国波特兰的一家餐厅里，两个年轻人正等待幸运女神的眷顾。他们期望待会儿见到的发行商，能够代理一个名叫《机器人拉力赛》（Robo Rally）的桌面游戏。



《万智牌》及其衍生出的商品已经走过18个年头，理查德·加菲从一个痴迷游戏和数学的青年，变成著名的《万智牌》之父

■上海 小象咪咪

这两个人，一个是惠特曼学院组合数学课的讲师理查德·加菲（Richard Garfield），另一位是他的玩友迈克·戴维斯（Mike Davis）。他们推销这款由理查德·加菲设计的游戏已整整7年，仍无人问津。尽管在小范围玩友间很受欢迎，发行商却并不看好它。“不适合自己的产品线”是最主要的借口，也有发行商愿意把它吸纳到自己的游戏中，但遭到理查德的拒绝。

威世智的要求

作为推销员的迈克，只得把目标转向一些刚起步的小公司。很快他找到一家位于西海岸，看上去有点糟的游戏公司——既远又没钱，正卷入诉讼的麻烦。两人还是决定到俄勒冈州碰碰运气，尝试接触这家名叫威世智（Wizards of the Coast）的公司。

来者是威世智的CEO皮特·阿迪克森（Peter Adkison）和詹姆士·海斯（James Hayes）。理查德向他们介绍了游戏规则，两人听完似乎颇有兴趣，这让理查德和迈克看到一丝希望。紧接着阿迪克森话锋一转，向他们吐露公司近来的窘境——他们资金短缺，无法生产成本高昂的桌游，更无力发行。如果将来资金充裕，他们很愿意把《机器人拉力赛》推广出去。

这番话让理查德大失所望，同样的话在过去7年里已经听过很多遍，似乎又一次失败即将来临。大老远赶来的理查德不甘心只听到这些，他反问阿迪克森：“那你们对什么感兴趣？”

阿迪克森说，他发现最近市场上对耗时短的游戏有需求。他希望有这样一款游戏，不需要很多东西，能够在一小时内结束，还要好玩。简而言之，就是要——快速、有趣、易携带。这就是威世智想要的游戏。

“设计出这样的游戏不太可能。”理查德答道。话虽如此，他还是立刻放弃了推销《机器人拉力赛》的念头，转而要求阿迪克森给他几天时间，创造一个符合要求的游戏。

“我能做到吗？”理查德在心底里这样问自己。陷入困境的他试图从自己的游戏设计生涯中寻找灵感……

理查德的选择

理查德·加菲1963年生于费城，从小便随身为建筑师的父亲周游世界，直到12岁才定居俄勒冈州。小时候的理查德喜好玩游戏和解谜，但远未称得上热爱。直到他遇到桌面角色扮演游戏《龙与地下城》，才真正开始痴迷游戏。理查德不仅喜欢DnD丰富的游戏内容，更喜爱在其中扮演游戏设计者的角色。通过《龙与地下城》，理查德爱上了“游戏”本身。他开始钻研和尝试各种游戏，研究相关的策略和历史。如果他第一眼就不喜欢一个游戏，不会立刻放弃，而是试图找到其他玩家喜欢它的理由。

受到DnD启发的理查德·加菲，开始设计属于自己的游戏，邀请朋友们一同试玩。他在1982年接触到另一款对他影响深远的桌游——《太空战场》（Cosmic Encounter）。在游戏里，玩家可以从近50个功能迥异的外星种族中，选择组成自己的部队。一直以来，理查德都在试图实现一个设计理念——一种每回合都会有不同组合的套牌游戏，玩家可以随意增加或移除套牌中的卡牌，让每次游戏都有全新的体

验。《太空战场》给了理查德启示，让这一想法有了实现的可能。他马上利用《太空战场》的理念，改装出全新的卡牌游戏——《Five Magics》。这种全新的卡牌游戏颇受好评，但仅限其朋友圈内流传，没有造成太大影响。

就在理查德不断设计新游戏的同时，他获得了计算机数学的学士学位，临毕业时不得不面对择业的难题。他可以选择职业游戏设计师，也可以选择更有前途的事业。每个选项似乎都有利弊，难以取舍。

翻开当时的报纸，充斥着电影评论和票房排行榜，但关于游戏的讯息却寥寥无几。理查德想，报纸一整年都鲜有游戏的消息，产业的影响力可想而知。游戏业既然不争气，他最终决定留在宾夕法尼亚大学继续学业。但或许是出于对爱好的恋恋不舍，他选择了与游戏数值设计有千丝万缕联系的组合数学专业。期望不久的将来，会成为一名组合数学的教授，业余时间还能设计点游戏……

万智牌的诞生

7年后，理查德的生活无限接近这个期望，但他必须拿出合适的游戏去打动威世智的老板。他又一次注意到《Five Magics》，这个简便快捷的纸牌游戏，不正是他们想要的吗？理查德把《Five Magics》介绍给威世智的CEO。阿迪克森很欣赏这款游戏，决定启动项目，把它改造成符合上市标准的产品。理查德希望沿用Magic的名字，但威世智的法律顾问告诉他，这个词语属于普通词汇，不能作商标使用。最终他们在名字后头加了个修饰语，变成“Magic: The Gathering”，也就是人们熟知的《万智牌》。

身为大学教师，理查德一有空就回到母校宾夕法尼亚大学的天文系休息室，设计《万智牌》的Alpha版本。然而项目的起步并不顺利，在最初的3个月里，理查德搞错了设计方向，好在他及时修正错误，但尚有成堆的问题摆在眼前——不能有烂牌！人们不会拿没用的卡去组套牌。理查德不得不绞尽脑汁，使每张卡牌都能发挥自己的作用。同时，他还必须解决“富二代综合症”，这个卡牌游戏的致命伤，防止那些有钱购买所有卡牌的玩家成为不可战胜的人。

第一版120张的《万智牌》完成后，理查德和巴里·莱奇（Barry Reich）成为首对测试《万智牌》的玩家。晚上10点，他们开始游戏的初次测试。在没有窗户的休息室里，《万智牌》的神奇魔力，让设计者自己也忘记了时间，一直打到次日凌晨3点。当理查德和巴里走出天文系大楼时，太阳已经升起。

理查德·加菲很清楚地知道，他找到了想要的游戏。接下去的工作，对这个兼职游戏设计师而言，依然漫长而艰



（左上图）不管在“大软”，还是在世界各地，都遍布着狂热的万智牌爱好者
（左下图）脱胎自《Five Magics》的万智牌
（右上图）万智牌是一种智力游戏，也是电脑之外的一种生活方式
（右下图）一张带有理查德签名的卡牌被小心翼翼地保存着，而说到这张本来就十分稀有的“黑莲花”，现在怎么也要值5位数了吧……







辛。有时候，他要面对一些系统平衡外的问题，比如他必须重新填写每张卡牌的描述以避免误读。曾有个测试员跑来对理查德说：“我喜欢我这副套牌。我有张整个游戏里最强的卡牌，只要我一用它，就能在下回合获胜。”理查德听后难以置信，要求测试员给他看看这张他从未设计过的卡牌。只见卡上写着“对手失去下一回合”——因为失去和输掉在英语里同是“Lose”，所以测试者错把“对手跳过下回合”当作“对手输掉下回合”。

经过3个版本的调试，《万智牌》终于在1993年上市，随后迅速席卷游戏市场，掀起全球卡牌游戏的热潮。《万智牌》的极大成功促使理查德重新考虑自己曾经选择的道路。

新卡牌的繁荣

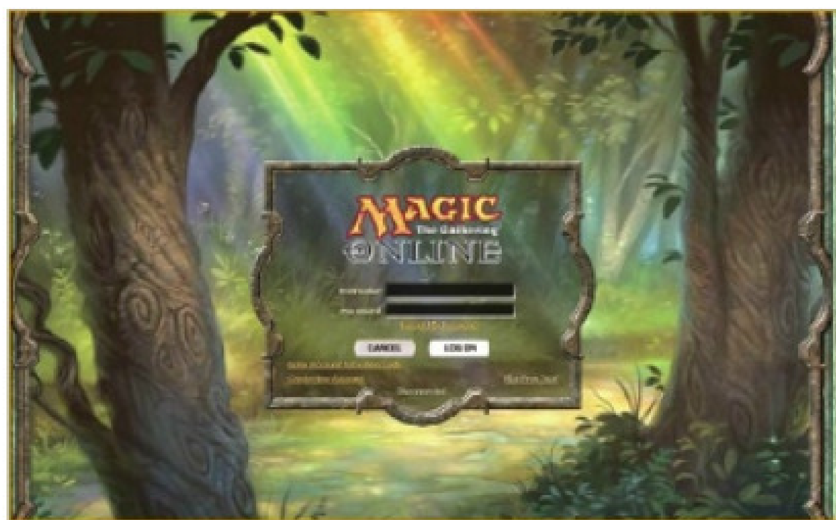
1994年6月，理查德决心放弃同样喜爱的组合数学，加入威世智成为全职游戏设计师。此时《万智牌》已经占领桌面和卡牌游戏市场，创造出丰厚的商业回报。威世智希望乘胜追击，借该品牌赚取更大的利润。于是新卡牌的设计任务交到理查德的手中。理查德并没有被眼前一片大好的景象冲昏头脑，他敏锐地觉察到《万智牌》上市后潜伏的危机，正在威胁这个新游戏的长远发展。在某地，有些出货较少的补充包，一上市便被标以高价出售，玩家间开始出现争购珍稀卡牌的行为。《万智牌》的二手市场一时间欣欣向荣，交易活跃。然而理查德很清楚，这不过是短期的投机泡沫，这种以收藏保值为目的的市场行为，最终会伤害以长期游戏为目标的《万智牌》。他这样问自己：谁会去玩一个价格迅速上涨的卡牌游戏？多少人愿意玩一个只有花钱多，才能玩得好的游戏？收藏市场的短期活跃或许会带来繁荣景象，但从长远看，更多的玩家会离开这个游戏。

理查德在设计伊始就不断强调，《万智牌》是一种集换式卡牌游戏，而非收藏卡牌游戏。卡牌的游戏属性永远要排在投资属性之前，因为游戏可以长存，而收藏来去如风。他以这样的思路设计新版系列，并尽量要求威世智提高产能，以防止出现囤积居奇的情况。直到第五个延伸系列《堕落王朝》（Fallen Empires）上市时，威世智终于可以生产足够多的卡牌，一举搞垮投机市场。同时经过理查德不懈的努力，“交换”而非“收藏”的概念终于被其他同行所接受，成为此类游戏的行为标准。

随着核心系列的不断更新以及延伸系列的接连推出，理查德又意识到新的问题——他们不能再往里加新牌了。这样的顾虑基于两个原因，一是卡牌种类越多，单个卡牌在整个牌池中所占的比例就越低，起到的影响也就越小；二，也是更主要的原因，新玩家面对已有上千种卡牌的游戏时，会手

（左上图）万智牌的在线游戏
（左下图）以理查德名字的字母重新组合命名的卡牌——紫河马（Phelddagrif）
（右上图）许多人是通过2D和3D的奇幻画认识万智牌的
（右下图）根据威世智的官方资料，万智牌游戏在全世界范围内已拥有超过600万名的玩家，迄今为止已有9000多种不同的卡牌被印刷，那些初版的卡牌早已价值不菲









足无措，望而却步。

有两套解决方案让理查德选择。第一套方案，也是其他设计者常用的手段，即加强新牌的威力，促使玩家放弃旧牌，购买新牌。这样新玩家就不用担心对旧牌不熟悉，只要他们购买威力更强的新牌，就有获胜的可能。但理查德并不喜欢这套方案，因为他希望提供给玩家更多的价值，而不是更多的卡牌。第二套方案，是结束之前的《万智牌》系列，重新开启一套新规则，可以把这个新系列叫做《冰雪时代》（Ice Age）。理查德很喜欢这套方案，这样可以保持新鲜感，让新玩家随时入门。但在真正制作《冰雪时代》系列时，他们发现老玩家们并不希望得到全新的游戏，这会让他们不得不重新寻找新的游戏伙伴。

最终他们找到个折中方案，推出新的卡牌，可适用旧的规则。同时他们积极推广为新卡牌设计的新玩法。这样老玩家可以在旧规则中获得更多新价值；新玩家可以尝试只适用新牌的新玩法，不必背上旧系列的包袱。

随着全世界玩《万智牌》的人越来越多，理查德向威世智提出举办《万智牌》专业赛（Pro Tour）的构想。有人担心正规比赛会让业余玩家感到无趣，反而让他们离开。理查德用篮球作为例子来解释他的构想：职业篮球联赛NBA不仅没有让业余爱好者远离这项运动，反而让它更受欢迎。在理查德的积极推动下，专业赛终于开打，并取得巨大反响。在比赛举办前，理查德自信地表示，自己应该是世界上最顶尖的选手之一。可经过几次比赛后，他不得不承认，自己在打《万智牌》这方面顶多是个平庸之辈，即便他对卡牌的了解程度比所有人都高。

在《万智牌》推出近10年后，互联网时代席卷世界。许多《万智牌》爱好者期望可以在网上与别人对战，理查德也希望能够尽快推出《万智牌》的在线版本。然而他们找了许多家电脑游戏公司，每一家都对《万智牌在线》有自己的要求和想法，这使理查德和他们分道扬镳。最后在找不到合适伙伴的情况下，威世智雇了家名叫Leaping Lizard Software的编程作坊，按照理查德的要求完成了最初的《万智牌在线》。时至今日，它也已经有了超过30万的注册用户。

如今已离开威世智的理查德，将自己的目光放在更广的领域。他参与了XBLA上独立游戏《Schizoid》的开发，并以独立设计者的身份一起设计《万智牌》的后续系列。

2011年6月15日，随着多平台游戏《万智牌旅法师对决2012》（Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers 2012）的上市，《万智牌》及其衍生出的商品已经走过18个年头。在人生的交汇点上，理查德曾选择离开，但对游戏的热爱使他决定回归，让世界充满“万智”。



（左上图）多平台游戏《万智牌旅法师对决2012》
（左下图）脑力的对决——Pro Tour
（右上图）理查德设计的另一种卡牌——《力争上游》（The Great Dalmuti），粗看起来和一般扑克牌差不太多
（右下图）以理查德的亚裔妻子Lily Wu的名字的字母重新组合命名的卡牌——威如力狼（Wyluli Wolf）







Midway Midway Games **历史** 1958年～2010年 **总部** 美国伊利诺斯州芝加哥

Midway的虚幻一生

仅从字面上，Midway可能让很多人想起中途岛，以及美国在1942年击败日本的那场决定性战役，不过Midway还有另一个意思：娱乐场。在中途岛一役16年后，Midway Manufacturing，一家独立游戏及娱乐设备制造商在美国成立了。

■湖南 晚风过长街

就是这家Midway，在日后制作并发行了游戏史上赫赫有名的“真人快打”（Mortal Kombat）系列，并在家用机平台上推广了“虚幻”系列，它的道路最终果然是通向了虚无和幻灭，但在游戏史上依然刻下了不可磨灭的印记。

第一个印记，就是《太空侵略者》（Space Invaders）。

Bally/Midway，街机时代

Midway早期致力于游戏娱乐设备的设计和制作，1969年被业内老牌公司Bally收购。上个世纪五六十年代还没有个人电脑和家用游戏机，当时流行的是投币式的街机。七十年代和八十年代初期出生的玩家们，小时候省着家里给的早饭钱偷偷去游戏厅买币痛快一把的经历，相信很多人都不会忘记。那时候街机厅里有个很出名的游戏，就是《太空侵略者》。这款抵抗外星人侵略的单色射击游戏由日本的Taito公司设计，设计师为西角友宏，由Midway于1978年发行。据说，最早西角友宏希望以坦克的形式来制作游戏，但由于当时的电脑运算非常慢，坦克的移动不够顺畅，便改为了线条简单的太空作战。《太空侵略者》堪称游戏史上的先驱，它的出现推动了游戏业的发展，一经面世就大受欢迎，在最初的两年里，《太空侵略者》的专用街机在日本销售了30万台，在美国也卖出了6万台，每台的价格在2000～3000美元之间！在日本，《太空侵略者》使得百元硬币成为抢手货，到1981年年中，它就吞食了4亿个价值为25美分的游戏币，创收1亿美元。这一切使得它一度被评为吉尼斯世界纪录里的最佳街机游戏。



1980年，南梦宫的传世经典《吃豆人》（Pac-Man）问世，Midway成为它的美国发行商。街机代理是Midway的黄金时代

《太空侵略者》的成功远不止于此。受限于当时机能，外太空侵略者的形象简单而粗糙，但却成为一种流行文化的象征，在电视节目以及其他游戏里，太空侵略者的形象都被广泛提及和模仿，最有名的便是南梦宫（Namco）的同类型游戏《小蜜蜂》（Galaxian）。这大概是原来准备设计成坦克大战的西角友宏没有预料得到的。

《太空侵略者》的成功标志着Midway辉煌时代的大幕开启。1932年成立的Bally在街机、弹球机、赌博机、自动售货机上占有市场主导地位，Midway也因此成为上世纪美国街机游戏的王者。Midway和日本厂商有紧密联系，双方互相帮助在各自国内发行街机游戏。1980年，南梦宫的传世经典《吃豆人》（Pac-Man）问世，Midway成为它的美国发行商。最初，在《太空侵略者》这类题材的影响下，《吃豆人》在日本遭受冷遇，但在美国却大获成功，《吃豆人》的机台以2400美元的价格销售了35万台，很快，《吃豆人》席卷全球，仅在街机上就狂收3.4亿美元。多年来《吃豆人》被视为游戏史上最卖座和最具影响力的游戏之一，作为其美国推广者，Midway也借此成为业内大牌。

1981年，Bally将弹球部门和Midway合并，建立Bally/Midway公司，并以新公司的名称发布游戏，1982年推出了大受欢迎的《撒旦之谷》（Satan's Hollow，国内又称《射击谷》），不久后该游戏推出家用机版本，2003年还重新发布，陆续在PS、GameCube、Xbox和PC上登场。

然而，就在Midway大力冲刺时，来自母公司Bally的财务危机却使它放慢了脚步。由于Bally的疯狂扩张，触角伸及赌场、公园等行业，财务上不堪重负，更爆出了高层和犯罪组织勾搭的丑闻，Bally开始精简机构，决定放弃游戏机台的制造，作为其主营部门的Midway被威廉姆斯电子（Williams Electronics）于1988年收购，这也是广为人知的Midway Games的开端。

进军家庭娱乐市场

1991年，Midway吸收了新母公司威廉姆斯电子的游戏部门，以“Midway”的独立名字发行街机游戏。1992年，由埃德·波恩（Ed Boon）和约翰·托比亚斯（John Tobias）主导设计的《真人快打》在街机上诞生了。这款游戏史上极具争议的格斗游戏立刻引发了轰动，游戏采用了真实的人物形象以及血腥的格斗场面，在玩家们操作下，格斗人物会断头断腿，血溅当场，让格斗游戏瞬间变得真正血脉贲张，《真人快打》也由此成了暴力血腥游戏的代名词。

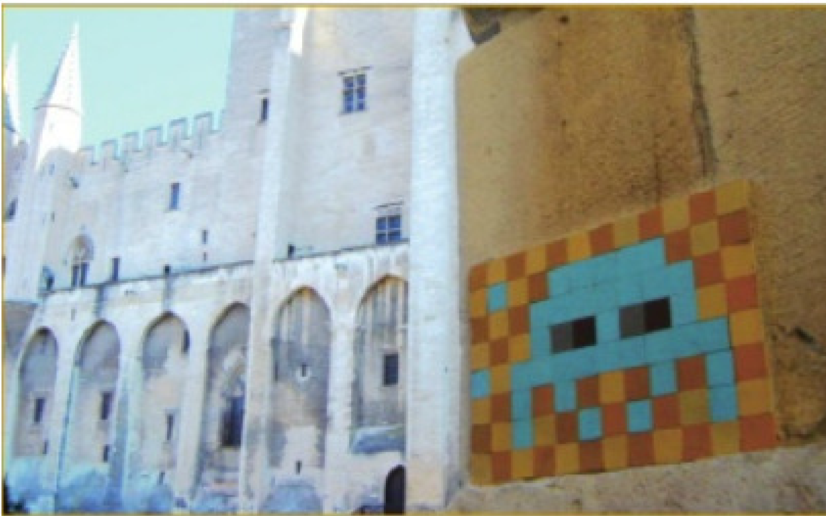
次年，街机厅里极为火爆的《真人快打》在各家用机平台全面移植，在当时的街机和家用机市场上，Capcom的“街头霸王”系列如日中天，但《真人快打》以极具特色的姿态强力插入市场，不但是街机史上最流行的游戏之一，也是家用机格斗游戏史上最成功的游戏之一。1995年，《真人快打》被改编为电影，国内翻译为《魔宫帝国》。然而，各版本的“真人快打”，包括血腥程度强化的“黑客版”，引发了家长和社会的强烈不满，在两名参议员插手后，美国政府就游戏的暴力、性爱等各种不和谐成分举行了听证会，最终决定针对整个娱乐软件行业建立游戏分级制度，这最终导致成立了娱乐软件评级委员会（ESRB），1993年的《真人快打2》、1995年的“真3”、1997年的“真4”等续作无一例外被实行了限年龄销售。

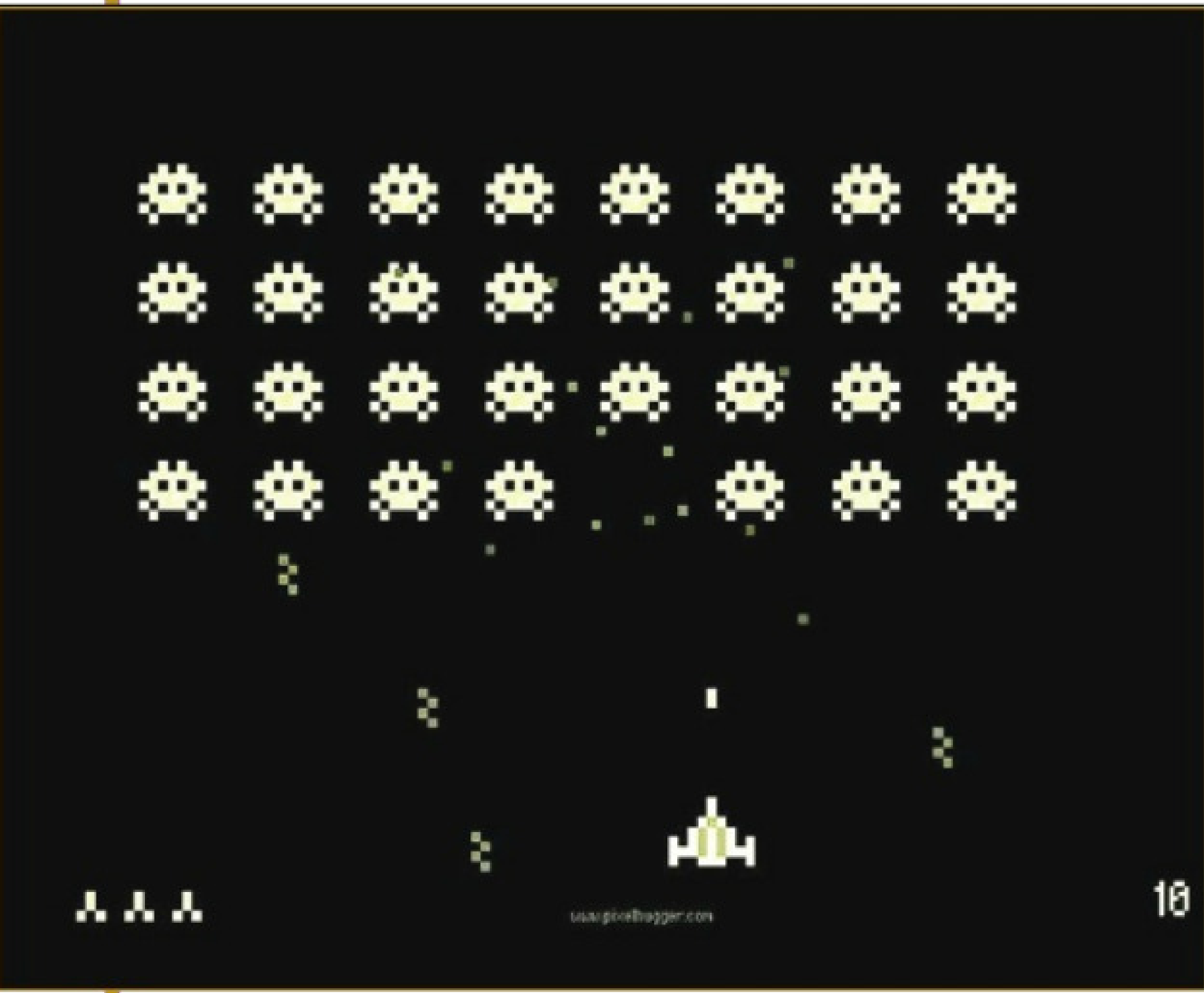
《真人快打》在家用机市场取得成功后，Midway继续为家用机平台制作游戏，1994年《NBA JAM》面世，在任天堂和世嘉两大家用机平台上都赢得了年度最佳动作游戏的桂冠。接下来的数年里，Midway在各个家用机平台上制作或发布了大量的游戏，像1995年的《革命X》（Revlution X）、1996年的《NFL冰球公开赛》（NHL Open Ice: 2 On 2 Challenge），他们还将第一人称射击巨作《毁灭战士》和《雷神之锤》移植到了N64上。同年，Midway股票上市。

1998年，母公司威廉姆斯电子出售了86.8%的股权，之后Midway逐渐被剥离，最终他们在29年后重新成为独立公司。通过争取，Midway保留了雅达利（Atari）的游戏版



（左上图）历史悠久的“真人快打”系列
（左下图）有时候你很难分辨《太空侵略者》和《小蜜蜂》，右图是《太空侵略者》的日式机台
（右上图）画在法国亚维农（Avignon）一面墙上的《太空侵略者》头像
（右下图）经典游戏《吃豆人》









权，并在PS和PC上发布了雅达利的经典合集，让老玩家们在新机器上重温了昔日乐趣，但作为代价，他们将弹球游戏资产交换给了威廉姆斯电子，1999年，他们宣布退出弹球游戏市场。同年，他们为全平台的32位家用机制作了他们很少涉猎的游戏类型：RPG《圣铠传说》（Gauntlet: Legends），展示了全面的制作能力。2000年他们在PS上针对亚洲市场发行了《成龙的特技之王》（Jackie Chan's Stuntmaster）。

Midway在家庭娱乐平台上的这段时光一度是相当给力的，他们为各大家用游戏机制作、发行了100多款游戏，他们的分支机构遍布美国各大城市，欧洲主要国家它的子公司，这一切让他们在2000年位列全球第四大游戏发行商。

虚无与幻灭之路

2000年，为了和孩之宝的雅达利游戏公司避免重名，Midway将旗下的雅达利游戏部门改名为“Midway Games West”。然而，在经历多次整合改组、人员和资产流失后，Midway陷入了财务困境，由于重心已经转移到跨平台制作发行，他们决定在2001年关闭街机部门并退出了街机市场，以节省开支，作为昔日街机业的龙头老大，此举真是令人十分无语。自2000年开始，Midway的经营情况每况愈下，股价惨淡，至2003年，尽管他们年收入仍有将近1亿美元，但赤字过亿，被迫关闭Midway Games West。

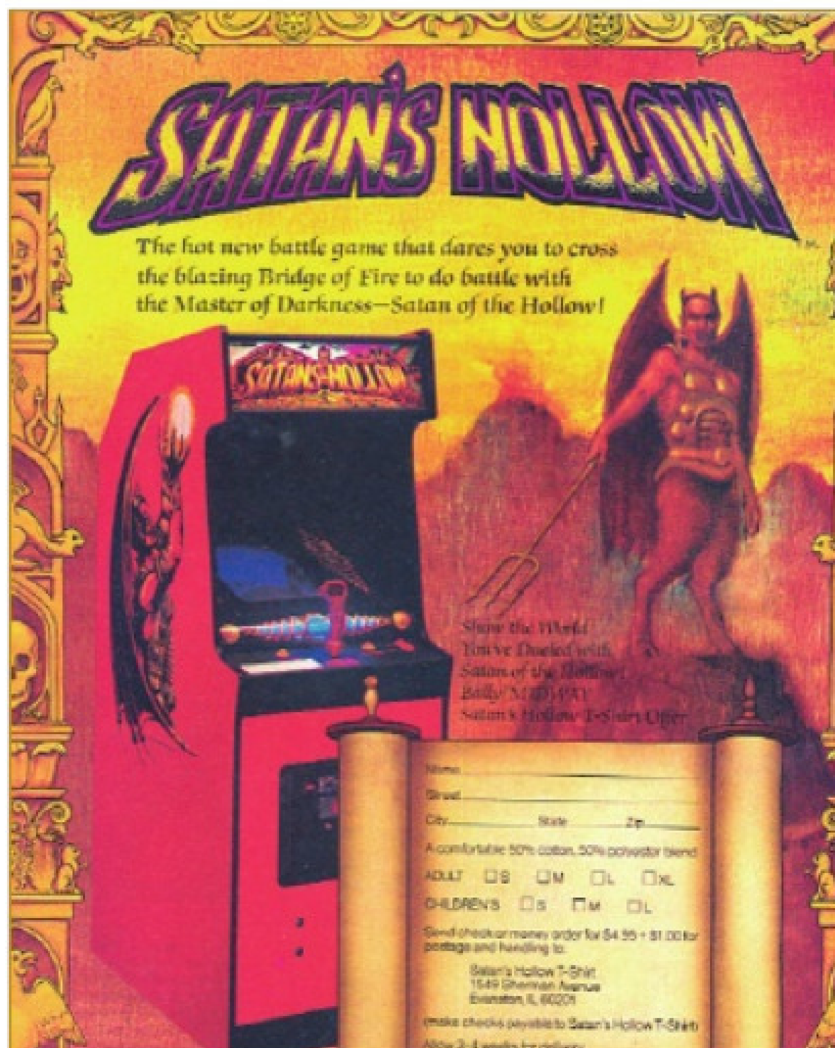
Midway似乎命不该绝，2003年，Midway的持股人之一，美国媒体大亨萨默·雷石东（Sumner Redstone）通过陆续收购，股权达到了80%，重新给Midway注入了活力，接下来数年内，Midway为了加强开发团队的实力，接连收购了多家游戏工作室，像西雅图的Surreal Software、奥斯汀的Inevitable Entertainment以及澳大利亚的Ratbag等。2004年，Midway销售收入为1.62亿美元，赤字2000万。2005年，Midway在Xbox上发行了广受好评的第一人称射击大作《虚幻锦标赛2》（Unreal Championship 2），他们充分发掘了Xbox的机能，并使游戏支持多人对战，此后他们在其它游戏里开始使用强大的虚幻（Unreal）引擎。之后，Midway街机游戏经典合集先后在PSP和PC上登陆。但他们同时也关闭了新近收购的澳大利亚游戏部门，宣布澳洲攻略失败。2005年全年亏损严重，赤字过亿。在虚幻之路上，Midway越滑越远。

接下来的2006和2007年，Midway未能扭转亏损局面，收入维持了2004年的水准但是亏损依然保持在1亿左右。2007年，Midway时任CEO大卫·佐克（David Zucker）表示将在各大平台发布《虚幻竞技场3》（Unreal

（左上图）《撒旦之谷》的操作台
（左下图）《撒旦之谷》海报
（右上图）《圣铠传说》是Midway很少涉足的RPG题材，在结束街机时代后，Midway再也找不到自己的方向
（右下图）最新的主机版《真人快打》仍旧主打血腥和暴力









Tournament 3），为重振作出他最后的努力。《虚幻竞技场3》在4个月内卖出了100万份，但这远不足以给Midway带来根本性的改变。之后，由吴宇森电影《辣手神探》改编成的第三人称射击游戏《枪神》（Stranglehold）以虚幻引擎的姿态出现在各大平台上，周润发的形象在游戏里出现，但即使潇洒如发哥，也无法挽救Midway。2008年3月，佐克宣布辞职，该年夏天Midway的裁员和精简在继续，奥斯汀和洛杉矶的部门被关闭，昔日庞大的架构只剩下了芝加哥、西雅图、圣迭戈、纽卡斯尔4个工作室，仅存德国和法国两家子公司。真正的虚无与幻灭，已经不远了。

2008年11月16日，Midway发行了使用虚幻引擎的《真人快打vs.漫画英雄》（Mortal Kombat vs. DC Universe），这是资深设计师埃德·波恩对东家最后的贡献。一切都来不及了，5天后，纽约证交所宣布Midway停牌，当日股价跌破1美元。11天后，雷石东将89%的股票卖给了私人投资者马克·托马斯（Mark Thomas），以作为其高达7亿美元的税务注销交换，这引发了Midway债权人的起诉。2008年，Midway销售额为2.2亿美元，赤字高达1.91亿。2月12日，Midway宣布将申请破产保护。3月，纽卡斯尔部门的最后一款游戏《致命车手》（Wheelman）按计划发行——但实际上是交给Ubisoft发行的。

Midway希望以竞拍的方式出售其资产，但截止到2009年5月底，报价3300万美元的华纳兄弟成为的唯一收购人，竞拍流产，华纳获得了Midway的大部分资产，包括西雅图和芝加哥的工作室，以及“真人快打”和“致命车手”的版权。7月，THQ以74万美元的价格拿走Midway的圣迭戈工作室，纽卡斯尔工作室由于无人问津而关闭，75名员工失业，德国和法国的子公司也被卖掉。9月，芝加哥总部被关闭，但大部分员工都被华纳保留下来。10月，洛杉矶工作室以10万美元出售给了SouthPeak Games。同时Midway的10月份及之后的销售计划停止。

至此，娱乐场实际上已经关门大吉，这家在业界拥有长达51年历史的公司最终未能逃过劫难。游戏业是个弱肉强食的世界，Midway的幻灭的根本原因是研发实力不济，在《真人快打》之后未能交出真正的巨作，其后期代理发行的作品除了“虚幻”系列也缺乏份量，过于依赖合作方提供的虚幻引擎，制作的游戏缺乏新意，销量不佳。

老式的弹珠台和老虎机早已离我们远去，血淋淋的《真人快打》成了游戏史上难以忘怀的一页，我们向Midway的设计师们表示敬意，感谢他们多年来为丰富家用娱乐平台内容而作出的贡献，就像《吃豆人》一样，曾构成了我们生活里最简单的那份快乐。P



（左上图）埃德·波恩的最后贡献——《真人快打vs.漫画英雄》
（左下图）几乎是最后的救命稻草——《虚幻竞技场3》
（右上图）PS平台上的动作游戏《成龙——特技之王》
（右中图）发哥也无法挽救Midway，《枪神》是Midway众多高不成低不就游戏的代表
（右下图）Midway发行过多款赛车游戏









体感时代的网球争霸

暌违4年，“VR网球”（Virtua Tennis）的正统续作——《VR网球4》，从今年4月开始陆续登陆多平台。如果算上年初发布的《上旋高手4》（Top Spin 4），今年无疑是网球游戏发烧友的嘉年华。

■浙江 葛镗

与“FIFA”“实况”等全球瞩目、出货量极大的运动类游戏相比，网球游戏虽不能全然说是冷门，但没有雄厚的开发投入，也没有紧凑的开发周期，两三年一作的速度使每个续作都吊足了玩家胃口，可是当《VR网球4》面市时，它也面临着时代的考验：崇尚上手容易的“VR网球”系列早年受到热烈追捧，但注重手感深度的“上旋高手”已经后来居上，网球游戏历经DC、PS2、PS3等多个世代，也有了深远的发展。

从一家独大到双雄争霸

“VR网球”系列源自1999年，当时《VR网球》在街机、PC和世嘉Dreamcast主机等多平台上叫座又叫好，成为玩家心中网球游戏的一块金字招牌。一支独秀的局面延续多年，在2007年《VR网球3》发布后来到最高点。《VR网球3》在人物建模、动作模拟、难易度把握以及世界巡回赛模式的趣味性上都堪称完美。当年，《VR网球3》还成功阻击了南梦宫《网球高手3》（Smash Court Tennis 3）的竞争，后者因为3代的不尽人意、口碑尽失，迄今仍未有续作。

来到2008年，游戏界迎来史上最难上手、核心向显著的网球游戏——《上旋高手3》。本作虽然并不十分叫座，可口碑上佳，受到核心玩家和评论界欢迎，趁“VR网球”续作未出的空白期，“上旋高手”从前两作定位暧昧的试验中渐渐走出自己的风格，要对网球游戏的王者宝座发起冲击了。《上旋高手3》的开发公司Pam Development甚至说：我们能打出发球随上的战术和极富变化的十数种发球战



在《VR网球4》身上，我们看到它体现出一定的向仿真手感靠拢的迹象：非受迫性失误的引入、护球面积和跑动速度的变小变弱等，这说明世嘉意识到了《VR网球3》那套已经过时，全靠低龄化的手感操控难以笼络玩家的心——本世代玩家需要的是耐玩度、不缩水的流程和诚意十足的新意

术，并让手柄的每个键位都不闲着，你们呢？

的确，《VR网球3》的易于上手牺牲了手感的探索深度，《上旋高手3》却依靠复杂的键位设定和仿真操作反馈做到了《VR网球3》未做到的。世嘉或许感受到了压力，这也是《VR网球2009》匆匆上马的原因。这款系列的非正统续作（从游戏取名即可看出），无论在游戏引擎还是画面上并无任何有益改进，冗长乏味的世界巡回生涯模式最被玩家诟病，生涯模式的小游戏也没有《VR网球3》更有创意，另外你要从业余组150位的排名开始打起，升到专业组后还得从150名打起，赢下一项比赛单双打桂冠最多也只能升三四名，游戏时间的长度和流程的重复度可想而知。

《VR网球2009》的救市不利为2K Sports带来了攻城略地的机会，今年3月，《上旋高手4》抢在《VR网球4》之前推出，获得一致好评，一些权威媒体甚至授予它“编辑选择奖”。本作的成功之处在于拉低了3代过高的上手门槛，又有丰富的探索空间，譬如力量球与控制球的引入、教练特技模式的引入等，在明星球员的选入方面也与同期的《NBA 2K11》一样大走怀旧路线：后者由乔丹打头，前者由阿加西领衔，这无疑为游戏带来更多关注度，也是一大卖点。就这样，早先由“VR网球”占领的统治地位一点点地被蚕食，一家独大不复存在，双雄争霸在所难免。

不是回归，而是超越

“网球从未更好。”从《VR网球4》霸气的广告词（原文是“Tennis has never been better.”）即可看出世嘉的雄心，有《上旋高手4》的出师大捷，本作必须背负重振系列名誉的大任。4月29日，《VR网球4》系列最受追捧的欧洲大陆开卖，当周便来到英国、西班牙等多国游戏软件销量的前10位。

随之而来的是玩家对游戏的不解与质疑：《VR网球3》的爽快手感去哪了？这还是“VR网球”吗？与系列巅峰作《VR网球3》相比，本作向手感多样性进发，爽快感大打折扣：球员护球面积和跑动速度显著下降、蓄力时间变长、先按击球键再跑位的设定亦与前作相左。很多系列的老玩家面对这“革命性”的手感，顿时变身菜鸟。

我们能理解，《VR网球4》做出的战略调整用心良苦，然而手感微调却并未改变游戏的核心——一个街机风格的网球游戏。球场还是无一实名，人物建模还是色彩浓郁，慢动作回放宛如水彩渲染，比赛进行中还是有动感音乐相随……我们可以这么来定义《VR网球4》：一个不那么爽快的街机风格的网球游戏。

在褒贬不一的声音中，不能抹杀的是它带来的开拓性



（左上图）《VR网球4》土场比赛画面：两种击球风格——大力击球对强劲正手的交锋。不同技术风格对应不同的能力属性，这是“VR网球”系列一以贯之的专利

（右上图）系列的巅峰之作《VR网球3》

（右中图）正因为这一动作很难在现实比赛中实现，鱼跃救球成为“VR网球”最被吐槽的缺点之一

（右下图）《VR网球4》中极富恶搞意味的球拍装备，本作中装备已无附加能力属性，造型却更为搞怪大胆了









《上旋高手3》的选手建模走仿真路线，沃兹尼亚奇和莎拉波娃的服装均与现实同步，球场与人物的比例比“VR网球”更接近真实

尝试。一是，生涯模式类似“大富翁”走棋盘的模式，投骰子决定行进步数，停留于棋格内可参加多项活动，解锁要件非常丰富、风格设定俏皮有新意，流程长度虽短，但支持多周目。除体力槽外，各项能力亦都继承。与《上旋高手4》仿真有余、趣味不足的生涯模式相比，无疑有一定优势。二是，《VR网球4》的联机速度有了显著提高，即使在国内小水管的网络环境中也能与国外玩家联机对战，仅有微小延迟，完全无卡顿，这与前系列两作相比是非常大的改善，更与《上旋高手4》卡顿严重的联机拉开了差距。三是，系列一直被人诟病的“怎么打也不出界，怎么打也不下网”也有了改观——在站位靠前、击球点靠后的情形下，容易出现回球出界；在站位靠后、击球点偏前的情况下，回球容易下网。四是，《VR网球4》的发球系统相比前作有了质的超越，现在你可以发出任何现实比赛中可做到的旋转发球：蓄力平击球、下旋球、上旋球和下手发球——在前作中，你是不可能发出纯上旋球的。

以手感的微妙变化为例，《VR网球4》在根本上革新了蓄力系统。在前作中，玩家需要先按方向键去跑位，随后再按击球键和方向键击球，蓄满力的时间较短；《VR网球4》则反过来，玩家需要先按下击球键让球员进入蓄力状态，随后判断来球位置，按方向键去跑位，在球接触球拍瞬间再按方向键决定回球方向。

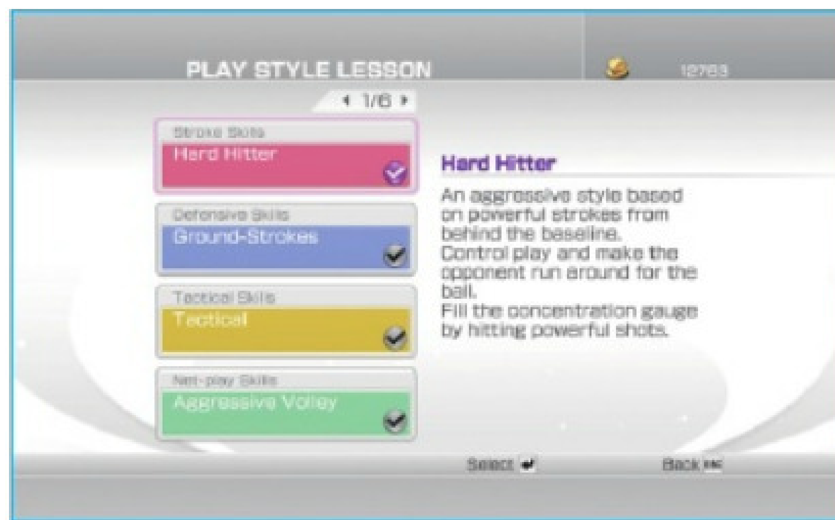
另外，在生涯模式能力数值方面，本作摒弃了前几代中装备对能力的影响，更强调玩家自己选定的技术风格——如大力发球、强劲正手、发球上网等——对能力、手感的决定性影响，玩家可以根据自己的习惯来选择技术风格，习惯用反手的可以选用强劲反手；喜欢在网前截击的，可以选择发球上网风格或攻击性截击风格。

《VR网球4》虽然没有赢得很好的评价，但它无愧于系列10年纪念作的身份。它的手感革新虽然并不显著，却能看到制作组的诚意，世嘉的财报显示，《VR网球4》全球范围内的销量已达67万份，对网球游戏来说这是个相当不错的成绩了。起初，世嘉宣布《VR网球》原作的制作组SEGA-AM3回归并负责《VR网球4》制作时，仍有玩家担心本作会不会固步自封、创新受限，现在我们得到了否定的答案：这不是一个回归作，而是系列创新的开始，有操之过急的地方，也给了我们《VR网球5》会更好的期望。

体感之争，风格之争

作为最适于支持体感的运动类游戏，在PS Move和Kinect日渐普及之际，《VR网球4》和《上旋高手4》都内置了体感支持。《VR网球4》对应高清双平台（Wii非高清

（左上图）《VR网球4》中可供玩家选择的技术风格的一小部分
（左中图）传统的生涯模式小游戏仍旧趣味十足
（左下图）自建人物用锤子球拍比赛，增加了趣味性，真实感、代入感则不足
（右上图）《VR网球4》的球场建模，日式渲染风格依然浓重，图为“中国海挑战赛游艇球场”
（右上图）《VR网球4》改变了发球操作，图为利用蓄力槽上升到高点之际发出平击蓄力发球











平台，故在此不讨论），于主菜单中专设“Motion Play”模式，这就意味着，你只能在该模式下使用体感设备，包括生涯模式在内的其它模式中，只能用传统手柄或键盘。《上旋高手4》只支持Move，却能全程对应，你可以使用Move游玩包括生涯模式、表演赛模式在内的所有比赛。在体感对应的多平台支持上，《VR网球4》占优；在体感对应的完整度上，《上旋高手4》胜出。不过，两者的体感对应的实现方式却大相径庭，风格定位在体感中也有明晰体现。

比如，《VR网球4》的体感另辟第一人称视角，有身临其境的代入感，或许是为了手感的爽快和上手简单，左右跑位是系统默认的，玩家只需做挥拍动作就行了。不过前后移动扔支持体感对应，当你前冲至电视机或显示器前，屏幕中的选手也来到网前准备截击。《VR网球4》还能精确捕捉你的挥拍方向，由此确定击球方向，精准度可与Wii中的网球游戏第一作《大满贯网球》（Grand Slam Tennis，EA开发，独占温网场地）媲美。

《上旋高手4》的体感手感稍逊一筹，并不能捕捉你的挥拍方向，需要配合手柄或左手柄按下方向键才能确定击球方向，移动跑位也是同理。这给玩家带来较大困扰：你必须一手挥拍，另一手忙不迭地按方向键，锻炼了协调能力，牺牲了体感的趣味性。

从体感支持的趣味度、可操作度上来看，《VR网球4》走在了前头，也为日后的网球游戏体感支持开了个好头，《VR网球5》要做的只是思考如何能将体感对应植入所有模式当中，尤其是若干生涯模式的小游戏当中——这样无疑会更成功。

当然，玩家的喜好并不是体感决定的。“VR网球”系列的死忠和日式游戏爱好者依然力挺“VR网球”，而更多欧美向、核心向玩家则偏向“上旋高手”，业界也多给《上旋高手4》以较高评价，《VR网球4》虽然销量稳健，口碑上却褒贬不一。有人甚至认为，两者实际代表的是两个世代的游戏理念——《VR网球4》虽有改良和超越，却仍脱不去街机风格的“幼齿手感”；《上旋高手4》在仿真度上代表业界运动类游戏的最高水准。

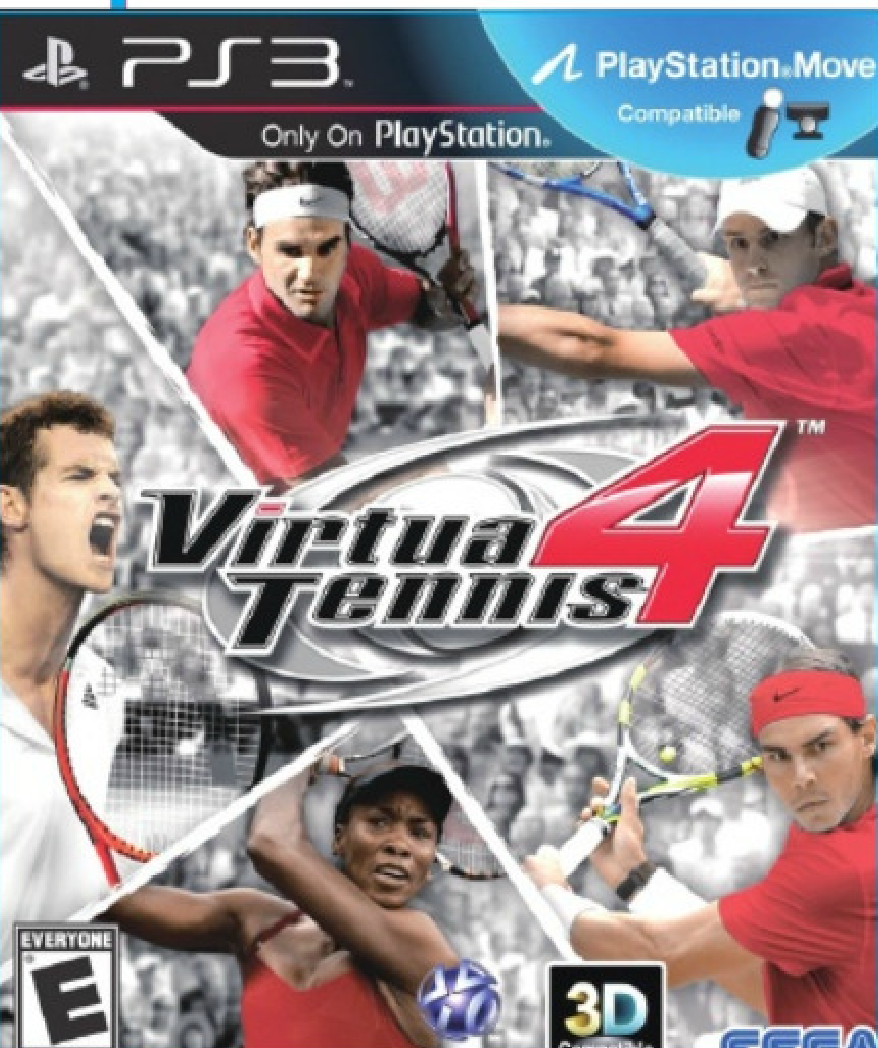
在《VR网球4》身上，我们看到它体现出一定的向仿真手感靠拢的迹象：非受迫性失误的引入、护球面积和跑动速度的变小变弱等，这说明世嘉意识到了《VR网球3》那套已经过时，全靠低龄化的手感操控难以笼络玩家的心——本世代玩家需要的是耐玩度、不缩水的流程和诚意十足的新意。但我们仍旧难以猜测它们的下一代是更偏重手感还是拟真性。即使口碑更好的《上旋高手4》也不过得到80左右的平均媒体得分，网球游戏的进步空间仍旧十分巨大。P

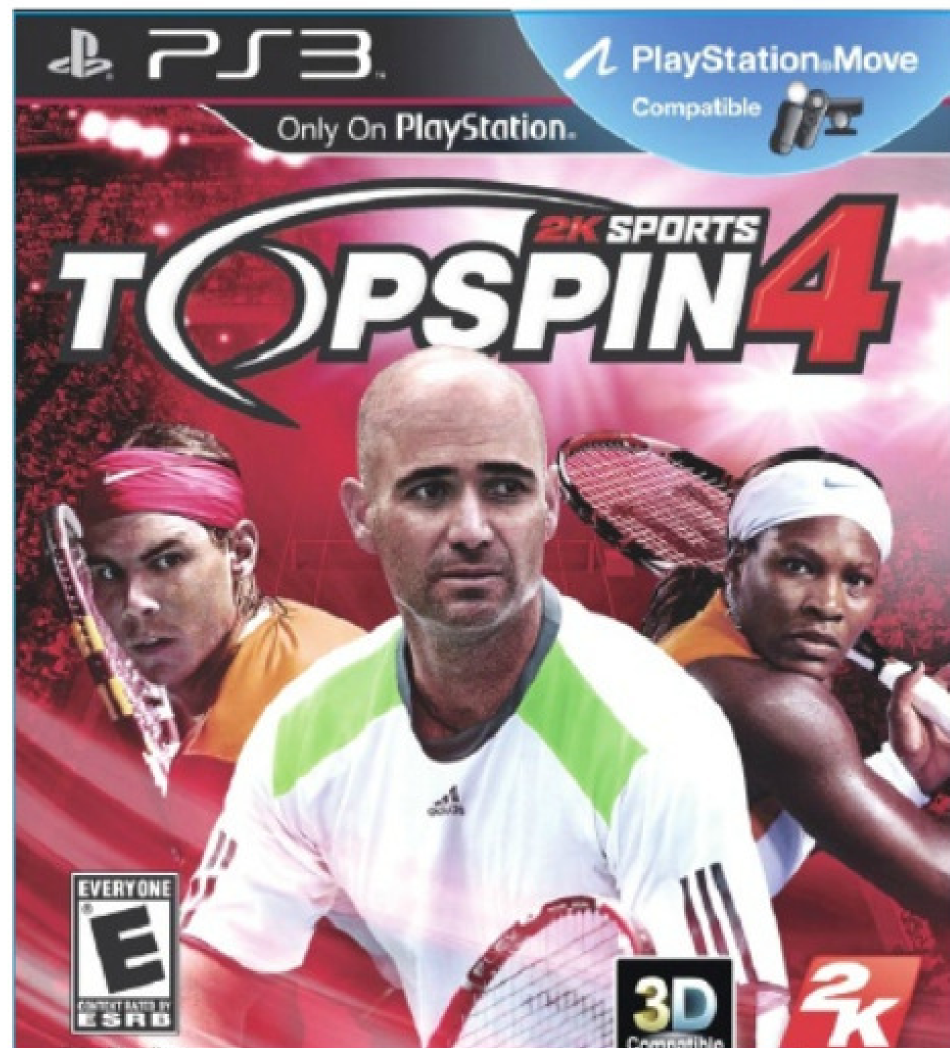


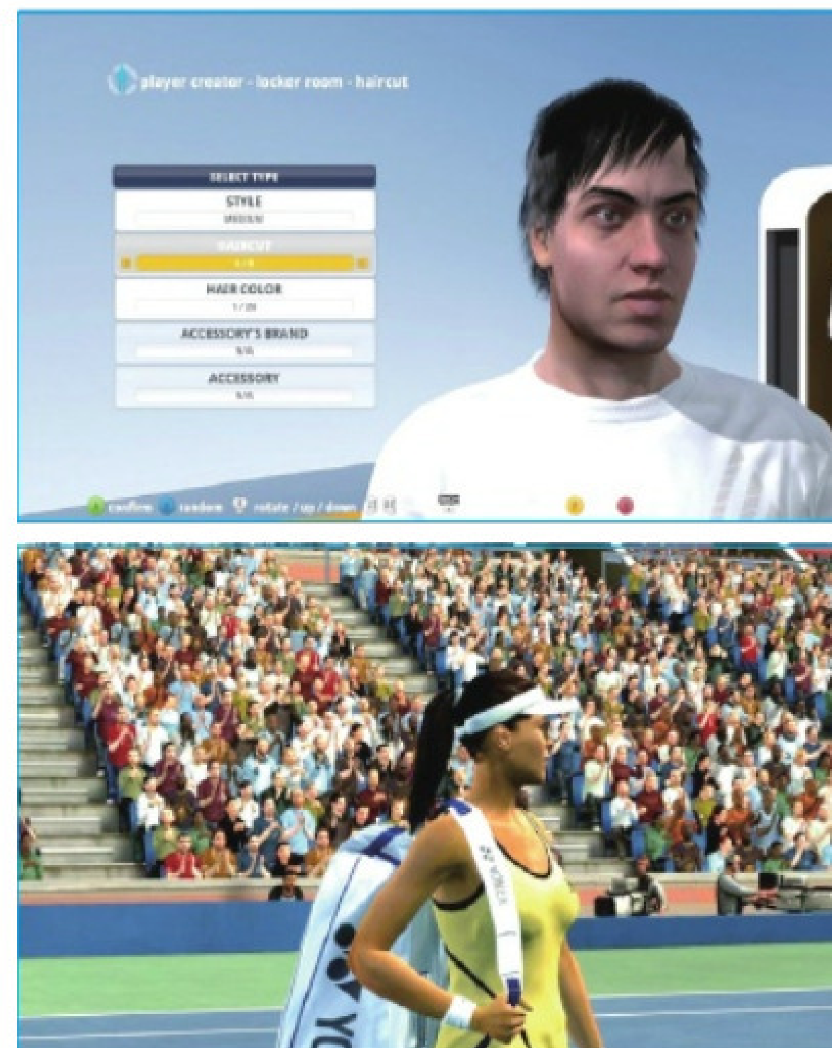
《VR网球4》的回放画面，渲染风格看似犀利，损耗的却是真实度

（左下图）《上旋高手4》的PS3版封面把阿加西放在中心位置，走经典怀旧风。而两作的封面上都有体感对应标志
（右上图）费德勒的能力数值，《上旋高手4》量化了人物的能力，《VR网球4》是通过大致的技术风格设定来体现
（右中图）《上旋高手4》的人物编辑模式，编辑要素比《VR网球4》更贴近现实
（右下图）《上旋高手4》中的美女伊万诺维奇，服装、球拍、背包全部与现实比赛中吻合

2KPlayer	ATTRIBUTES	
LEVEL:20	FH	93
	BH	63
	SRV	60
	VOL	64
	POW	79
	STA	74
	SPE	65
	REF	62







秋之回憶 打勾勾的記憶 全结局剧情攻略

■辽宁 枫红一刀流

精品	总评 8.8
制作	5pb
发行	5pb
类型	恋爱冒险
语种	中文
游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	8.7
画面 Graphics	8.8
音效 Sound	9.5
创新 Creativity	8.0
剧情 Story	9.2

为什么要玩这款游戏?

《秋之回忆》是1999年发售的恋爱文字冒险游戏，如今这个系列已经出到第7部。《秋之回忆——打勾勾的记忆》仍然延用浅淡的画风，回忆般的朦胧感觉。音乐部分由前作的音乐负责人阿保刚来担纲制作，对剧情和场景的渲染细致入微，对人物的性格刻绘也功不可没。

作为文字恋爱冒险游戏，最重要的自然是剧情。本部游戏的剧本富于文采，笔触细腻，幽默风趣，读来如扑面而来的春风，生动而顺畅，让人能体会到人生最初的那种纯纯的爱恋意味。游戏有着盘根错节的剧情脉络，根据不同的选择总共有19个迥异的结局，123个章节，176张CG，对追求完美的玩家是个不小的挑战。

共通篇

第1天：晴天霹雳

我慌忙的跑到芦鹿乌车站，她一如往常等在那里。她是天川千夏，青梅竹马的表妹，芹泽家族的大人们指腹为婚为我确定的妻子，她也常以“阿直的新娘子”自居，成为同学们揶揄的话题。

藤林高中是我和千夏就读的学校，一所最为普通的学校。第一堂是数学课，星月织姬是去年新来的菜鸟老师，由于她的身高很矮，我们都叫她小公主老师，我是她的黑板专员，将她准备好的文字抄写到黑板上，我已经习惯于完成这样的任务了。

难以相信的是，千夏居然在上课的时候趴在桌上睡着了，还呓语连连，于是织姬老师用俏皮又恶作剧的口气，让我放学后前去帮点忙，算是为我的新娘子善后了。

捱到了下课，我和千夏跟着织姬老师来到社团活动室中的一间。里面肮脏凌乱，织姬老师说这里将作为文艺社的办公室，而我和千夏则被迫成了她的幽灵社员，负责来打扫这个地方。

看着她无助的样子，约定只要她有困难时，就一定会帮助她。现在要不要和她打勾勾呢？【A路线打，B路线不打】

此时系统出现打勾勾的选项，也是游戏中的第一个选择，攻略不同的人物须做出对应的选择。屏幕右下方有蓝色和粉色两个图标，蓝色是不打勾勾，粉红色是打勾勾，大的图标就是默认的，按Ctrl键切换模式。

要攻略的5位女角大致分为两条路线，为方便陈述，本攻略中设织姬、里莎和诗名为A路线，千夏和霞为B路线。

千夏那家伙居然站着睡着了，我手忙脚乱的开始打扫，到放学时间也没有弄完。回家的路上，千夏充满内疚的叹气，我安慰着她，说不忍心让她干那种重活，她听了兴奋的抱住我的手臂，要带我去一间家庭餐厅，可现在天色已晚，只好明天再去。在电车进站的时候，千夏停下了脚步，我们一起“回想一些关于鹿电的事”。







（左图）千夏和往常一样在车站入口等着我
（左下图）在课堂上，我是织姬老师的黑板专员
（下图）和千夏一起到超市购买食材

紫色的选项在特定的条件下才会出现，和完成度和选择路线有关，若未出现请无视。

下了电车被千夏拉去采购食材，两个身穿高中制服的学生来买东西，在商场里是蛮抢眼的，千夏问我周围的人会怎么看我们，我想应该是：【A路线选“兄妹”，B路线选“恋人”】

离开商场天色漆黑一片，千夏要过来帮我烧菜，可此前和天川叔有过约定，不能告诉她现在的公寓地址，只有态度坚决的拒绝了她。目送她步上月台，然后朝着公寓的方向走去。

在公寓前坐着的一位少女，她扑闪着眼睛朝我叫了一声大辅，我的胸口一阵疼痛，一头栽倒在地。这个名字熟悉又陌生，在经历过一场变故后，10年前的记忆都变得模糊，千夏曾告诉过我大辅这个名字，他和我与千夏都是青梅竹马的至友，他已经去世很久了……

醒来身在公寓的房间，眼前的女孩有着锐利而充满知性的眼眸，美丽的让人无法忘怀。我是被她救醒的。她随意的在厨房和仓库参观了起来，用不容置喙的口气说要住在这里。觉得她有些不可理谕，我坚持让她离开，她却说我没有拒绝她的权利，随后让我看了她的手机屏幕，上面有我将她压在身下的画面。真是百口莫辩了，如果真要拒绝她的话，她就会将相片公之于众，后果显然不太乐观。

她叫南云霞，我猜想她是离家出走，无处栖身，才用这种下三滥的手段想要在这里蹭吃蹭住吧，得想法子赶走她才行。左思右想仍然束手无措，答应她在家里暂住一晚。她怎么看都该是某家的千金小姐才对，怎么会落到如今的境地呢？

试着问她为何要离家出走，她沉默了一会，然后说是亲人要将她卖给一个素昧平生的男人。这世间会有这样的父亲吗？我恍然想起那件让我感到不快的事情，天川叔商议着让我搬离千夏的身边……这一瞬间，竟和霞有了同病相怜的感觉，答应尽力帮忙她的事情，霞听了扑嗤笑了起来，说才不相信这种约定呢。

我感觉做了奇怪的梦，却想不起来



神秘的霞让我看了一眼手机屏幕上的照片



霞站在阳台上若有所思

内容。凌晨四点的时候冻醒了，发现阳台的窗户是开着的，霞站在阳台上，她的侧脸仿如不可触碰的玻璃散发着一种凝重的压迫感。

第2天：乾坤一掷

大清早的被电视声吵醒了，霞大咧咧地坐在我的房间里看新闻，还责怪我没有向她道早安，简直是鸠占鹊巢的强盗！她完全没有离开的意思，连我换衣服的时候也不避让，于是我“警告她”。

吃饭的时候想起昨晚的晕倒事件，是在她叫我大辅之后发生的，霞矢口否认，说她从来没听过这个名字。走在上学的路上，手机铃声响了起来，难道是“千夏？”

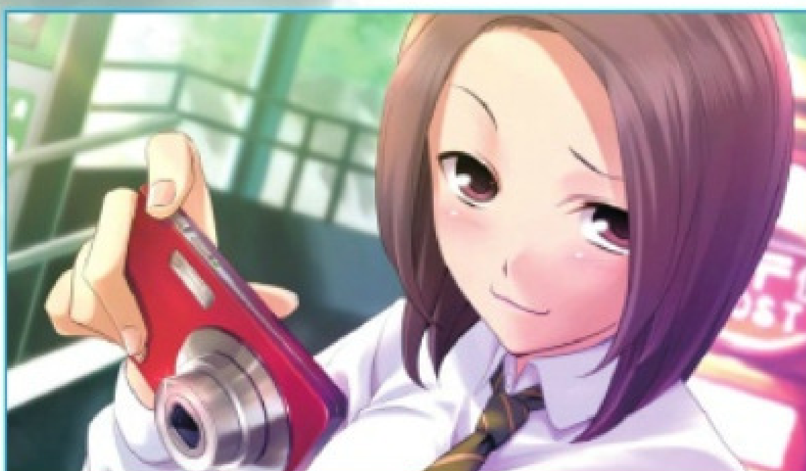
是千夏的来电，她匆忙中把作业落在家里了，得折返回家拿，约好在林钟寺车站等她。在车站等着千夏，突如其来的撞击让我眼前昏黑。定睛一看，是冒失的鼓堂诗名，是我和千夏在中学时代就认识的学妹。望着我有些生气的面孔，她掏出数码相机便按起快门。这家伙是校园有名的包打听，被喻为会走路的活报纸。诗名提出在放学时参观一下我的新家，我不由担心霞仍留在家里，那种情况可是糟糕之极，于是回答道：【A路线选“总之让我再考虑一下”，B路线选“总之，不行就是不行”】

向诗名解释了我和千夏家发生的状况，她说等千夏的禁令解除后再去我家，要不要和她打个勾勾约定呢？【除诗名路线打勾勾，其余角色都不打】

千夏的身影终于出现在了月台，然后朝着我这边冲了过来，当着诗名的面就紧紧地抱住了我，结果被诗名拍个正着。

枯燥的数学课很难受到同学们的欢迎，虽然还是上午，很多人都哈欠连天了，这时有男同学跟织姬老师开起了稍微过火的玩笑，使气氛活跃了几分。这样的课堂气氛让我有种轻松的感觉，心里居然会期待着上课的到来，其中的原因，就是昨晚那个不速之客吧。她到底是不是在说谎呢？我……【A路线选“不相信霞所说的话”，B路线选“相信霞所说的话”】

脑袋里思绪如麻，织姬老师点了几次名，我都无动于衷。察觉后站起来向







（左上图）诗名是校园里的包打听

（上图）我答应在老师有困难的时候帮助她，并打勾勾作了约定

（左图）胡思乱想的我没有听到织姬老师点名，后果当然很严重

织姬道歉，心里对霞愤恨不已，暗暗说都怪她！千夏问我怪谁，我得打马虎眼支吾过去，当然是指：【除诗名路线选“诗名”，其余角色选“睡魔”】

由于便当被霞抢走了，中午的时候只好去小卖部买东西吃。脑海里呈现霞心安理得的吃着便当的样子，我知道那盒便当是什么味道，那鬼东西不吃也罢。正悻悻的安慰着自己，肩膀被人拍了一下，是千夏和诗名。

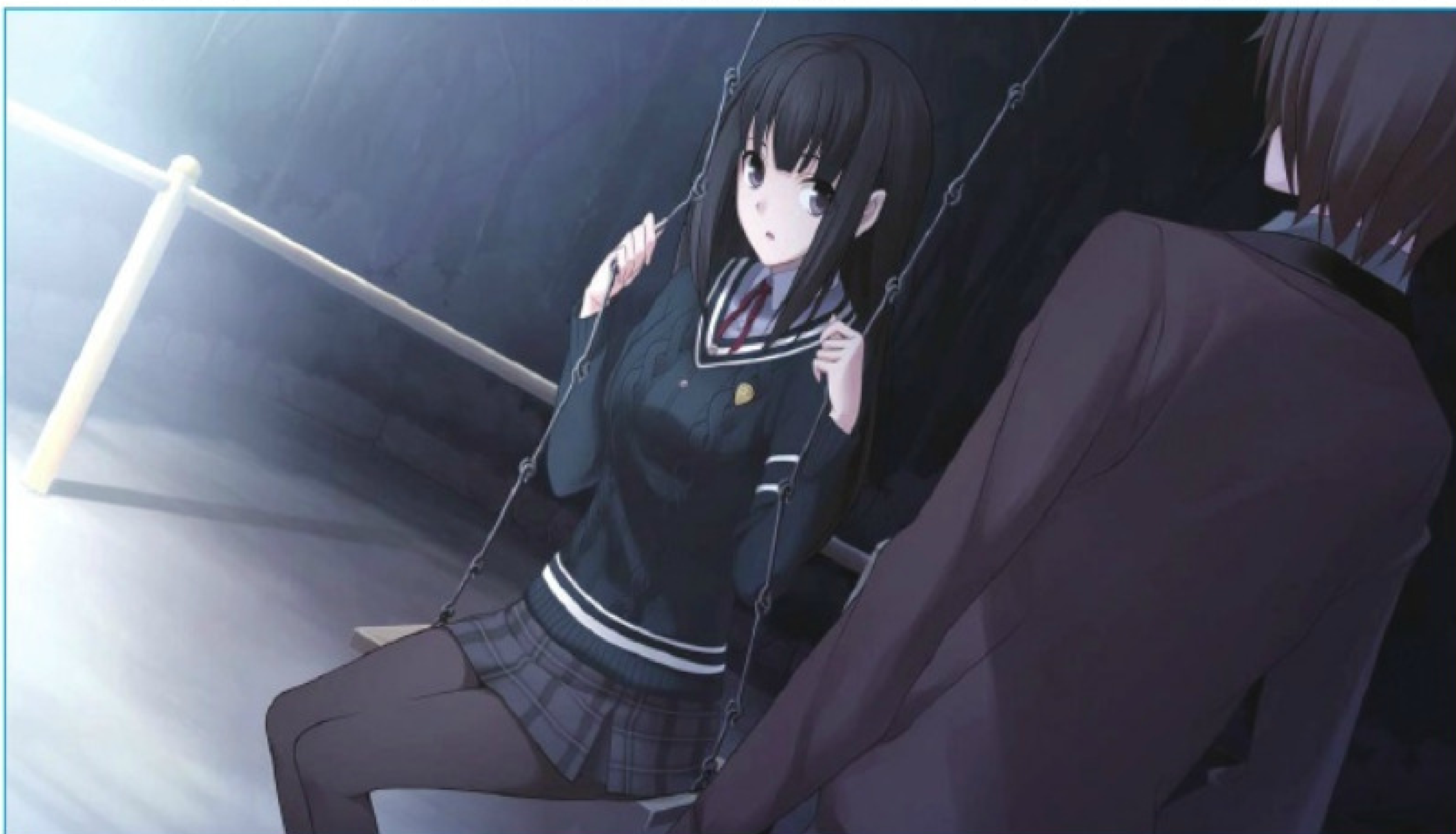
我只好说手艺实在拿不出手，所以不好意思带便当了，诗名自告奋勇的要教我做便当，而千夏则强调那是她身为新娘子的责任，要拜托谁呢？【A路线选“拜托诗名处理”，B路线选“拜托千夏处理”】

不能总给千夏添麻烦了，便拿出孤注一掷，视死如归的勇气拜托诗名来处理好了。正想着，诗名仿佛看透我的内心，非要和我打勾勾，要我把她做的便当全部吃光，我该怎么做呢？【除了诗名路线打，其余皆不打】

走在回家的路上，千夏说要帮我料理晚餐，我连忙婉言谢绝。听到快门的声音，诗名不知从那个角落跳了出来，说是偷拍到两人恩爱的特写，这该死的狗仔队！

来到公寓外，我抬头望了一眼，在黄昏的暮色里，我房间的灯并没有亮起，看来霞遵守约定离开了。松了口气，迈上通向房间的楼梯，走廊的末端有道蜷缩的身影。

霞说出门的时候，她带的东西都被锁在屋里边了。我只好把她给让进屋



在公园的秋千上找到了哭泣的霞

里，然后她便顺理成章的在我的餐桌上吃饭喝茶，有滋有味的。等她花了足足一个小时吃完了窗外已是一片漆黑，她喃喃地说，这样寒冷的天气，露宿公园的话不知能不能撑得住。知道她故伎重施想骗取同情，我语气生冷的赶她回家，她哼地冷笑一声站起身来，从屋里拎起行李便摔门离去。

我看着电视，脑海里面一直徘徊着方才摔门而去的霞。有没有平安的到家呢？或是真的露宿街头了？想到这里，我突然想去外面的便利店买点东西了。

晚春的午夜还是这么冷，车站的末班车也开走了，附近游荡着小青年和醉汉的身影。在便利店买了些饮料和肉包，算是今晚的宵夜吧。回来的时候穿越公园，耳边听到秋千吱哑的哀愁声音，霞正坐在秋千的上面，埋着头轻轻的呜咽着，泪水静静的从她低垂的脸庞滴落下来。我哑然无语，失神的站在那里。

我靠近了霞，不假思索的抓住她的肩膀，那里受到露气的浸染，感觉非常的冷。我把手上的肉包袋子放在她的膝上，让她趁热吃下去。霞没有拒绝，从里头拿出肉包大口地吃了起来。

回家的路上，霞说我太单纯。我心里一悸，方才的一幕难道都是陷阱吗！？望着她那纯真的脸庞，不觉得那些泪水是骗人的。真的可以相信她吗？我仰天叹息……

睡梦的朦胧中听到有人说话，原来是霞偷偷溜到我的房间看电视，于是我：【A路线选“**无视她**”，B路线选“**打开电灯**”】

第3天：风暴的前兆

醒来的时候浑身酸痛，或许是因为那个沉重的梦，也可能是被霞半夜三更的电视嘈杂声闹醒的缘故。


一上午的课千夏都伏桌大睡


在风流庵认识美丽的服务生里莎


在天台上和千夏一起分享美味的便当


可恶的霞向我展示她的战利品

赶到车站收到霞发来的短信，不知何时千夏来到了身边，问我是谁发的短信，我顾左右而言他，约好放学一起去她说的那间家庭餐厅，她高兴的一路上抱着我的手臂，直到电车到站。出站就被诗名给撞得头昏眼黑，她手里拎着一只大纸袋，里边是给我做的便当，我想起昨天和她的约定。

上午的物理和英文课上，千夏一直伏桌大睡，老师们的怒气都发在了我的身上。由于千夏有察看我手机的习惯，为了隐瞒霞的存在，我决定以后和霞用密语联络，并且通讯薄里她的名字更改成了亨，不知为何会想到这个名字。

午休时间，千夏终于醒了过来，一派神清气爽的样子。【若走A路线选择让诗名做便当，那么中午要和诗名到天台吃恐怖的食物了。若走B路线选择让千夏做便当，那么会品尝美味食物，同时了解到她上课打瞌睡的缘故，“**那么，我也就不能苛责她了**”，然后“**提醒一下千夏**”要照顾好自己的身体。】

扫完除找到千夏，打算一起去那间餐厅，在走到一楼的时候千夏落了什么东西，折返教室去取，我就在走廊里等着。这时从社办方向传来了奇怪的声响，循声过去，看到织姬老师正在和书架较量着，她的原子笔掉到书架后面去了。

把原子笔交给一脸天真的织姬，注意到笔轴上绘制着可爱的企鹅图案，它和我某只吊饰上的图案一模一样，记得千夏也有这样的一只吊坠。走廊上传来千夏的呼唤，连忙向老师告假脱离战场。我和千夏朝楼外走去，却撞到了冒失鬼诗名，她说要赶往社团去，我揣测她参加的是：【A路线选“**超大黑马的……文艺社**”，B路线选“**当然是她拿手的……摄影社**”】

在我们说话的时候，织姬过来叫我们一起打扫房间，还是认命吧！打扫完毕一起来到这间叫做风流庵的餐厅，古香古色的装饰风格惹人喜欢。进入店



里遇到一位金发碧眼的美国女孩，身着和服打扮成服务生的样子，于是称赞道：【织姬、里莎路线选“很可爱的女孩”，诗名、千夏和霞路线选“很可爱的服装”】

女孩名叫里莎，我和里莎聊起了江户文化，一边纠正着她的日语发音，很快我们就熟络了。诗名说滨吹学园那边有个美少女留学生到来，想必就是这个里莎了。代理店长稻穗信走过来和我们打招呼，很快话题切到了传统文化上面来。

结账的时候我豪迈的坚持付账，却发现钱包里的大钞都不见了，昨天在买菜之后明明有余额的，那么这钱……是那个家伙啊！想到这里我不由叫出声来，望着千夏和诗名疑问的目光，我连忙解释：【织姬、里莎路线选“其实是那个地方的口误啦”，诗名、千夏和霞路线选“因为很痛，才会大叫”】

狼狈地用身上的零钱凑够了饭钱，在千夏和诗名离开后，一辆摩托车冲了过来，骑车的男孩跑过来检查我的伤势，看到我胳膊上的箭形胎记时随口叫我大辅，和霞叫我的名字一样。男孩叫亨，看来，他了解我所遗忘掉的过去，而我对他一无所知。

为了庆祝我们的重逢，亨载我到他打工的店里吃饭，结果回到了风流庵。落座后和亨还有里莎聊得很开心，虽然从前的事情不记得了，但和亨哥还是有种亲近之感，和里莎也熟稔亲密了些。

回到家里不见霞的影子，于是我：【A路线选“不打电话给她”，B路线选“打电话给她”】这时传来敲门声，霞回来了。我问她是不是动了钱夹里的钱，霞坦然的承认。她说曾作过约定，可以使用房间里的任何东西，钱夹也属



（右图）霞是要色诱我吗
（下图）要做点非法生意吗
（右下图）原来亨哥在风流庵工作，他和千夏是老相识了





于房间的东西，我仔细一想，好像是有这么回事，真叫人不甘心。霞向我展示她的战利品，那是透明蕾丝的小NK……我不假思索的后退，连忙转移话题，将白天想到的联络密语传授给她……

第4天：萍水相逢亦是缘

霞仍然坐在床边看着电视，看我醒来她故意将内衣的肩带稍微的拉了下来，难道她要色诱我吗？赶到车站和千夏碰面，总算找到点回归正常的感觉了，若是再遇到霞那样子：【A路线选“我受不了了”，B路线选“我很欢迎”】

织姬老师今天的心情大好，校方给文艺社的预算已经批下来了。想起预算这个词，我的心情黯淡下来，现在我的银行账户余额已经少得可怜了，得想个法子才行：【A路线选“去打工好了”，B路线选“向千夏的父母求援吗……”或“干脆去做一些非法买卖好了”】

下课后我将织姬、千夏和诗名集合在社办里，想倾听一下她们的意见。对于费用透支的原因，我得编个理由搪塞过去：【织姬和里莎路线选“如果被织姬老师知情的话”，诗名路线选“如果被诗名知情的话”，B路线选“如果被千夏知情的话”】

大家一起讨论我打工的去向，这时诗名说有个地方比较适合，我猜：【织姬路线选“在社办帮织姬老师的忙？”，里莎路线选“有里莎在的风流庵？”，其余路线选“我想不出来……”】

原来诗名说的是风流庵，放学后我和千夏立即赶往那里。道明来意，亨哥带我去见代理店长稻穗面试，这时他认出了千夏，千夏也想起小时候的事情，唯独我的内心感到一股寂寞的意味。

面试结束，只须拿到家长同意书就能够通过了，这事交给千夏去办吧。亨哥和里莎得知我们被雇用很是高兴，里





在公寓附近遇到行为可疑的诗名

莎请我做她的好朋友，要不要和她打勾勾呢？【里莎路线选打，其余不打】

在风流庵实习了一段时间，下班后千夏央我送她到车站，我决定：【A路线选“今天还是算了”，B路线选“送她一程”】

在公寓外看到鬼祟的诗名，于是上前叫住她，她辩称是为了拍一只小猫，而不觉走到了这里。当她知道我的家就在附近时，想去喝点东西，被我断然拒绝，她说我有点可疑。

总算把诗名送去车站，发现霞把自己反锁在了门外，责怪她几句。进屋后觉得自己的话说重了。【A路线选“不道歉”，B路线选“道歉”】

第5天：柳暗花明又一村

醒来就看到霞的脸贴在眼前，我不由大吃了惊，她问我为什么，回答道：【诗名路线选“还以为是睡觉中被袭击”，其余路线选“因为你的脸靠太近了”】

原来她是叫我起床做早餐的，果然没那么好心。电话铃响，千夏说要准备过来接我。如同晴天霹雳，如果天川叔说出地址的话，可真糟糕，而一旁的霞静静地说，她可不想被当成三角关系的当事人，我说：【诗名路线选“现在是开玩笑的时候吗？”，其余路线选“你就是当事人啦”】

还好天川叔是个理性派，没有把我的住址告诉千夏。在车站和千夏会合后一起赶到风流庵，代店稻穗和里莎热情地打招呼。换完制服跟着稻穗来到外场，在这里见到亨哥和里莎，还有连稻穗都敢打的京子大姐，她是内场的领班。

接下来要接受稻穗的特训，要先学习哪一项呢？【织姬和诗名路线选“点餐的方法”，其余路线选“接客的规矩”】

经过地狱般的特训，到了中午休息时间，我和千夏都累瘫在休息室里。稻穗代店过来询问了学习进程，满意的说，只需再过5年就能成为像他一样的人了，不知该高兴还是悲哀。

里莎谈论起她的留学生活，有的时候会将谚语给用错，我应该纠正她吗？【里莎路线选“纠正她”，其余路线选“不需要”】

里莎很喜欢江户文化，对北齐、广重和歌磨这些名家耳熟能详，她还邀请我们一起参加浮世绘展，要跟她打勾勾吗？【里莎路线选打，其余路线不打】

没有料到的是诗名会来到店里，明明是周六，却仍整齐的穿着校服。我一边感受到诗名跟在身后的不自然，一边把她带到后方的座位。在我视线稍微离她的时候，就听到快门的清脆声响，她是在偷拍吧？！

诗名若无其事的向千夏兜售刚刚拍到的相片，我向她说明店里是不允许拍照的，捉到的话会没收工具，诗名立刻乖乖的将相机收进包里。对付这样的家伙，还是得做一个约定才行吧？【诗名路线打，其余路线不打】

多亏稻穗代店给我们十分钟的休息时间，我和千夏才能满身疲惫的从战场回到休息室。说起打勾勾，对我来说是有着特殊的意义的行为，只要小指相勾，不管是多么小的约定，都是我一定要遵守的。稻穗听到我们的谈话，说起打勾勾的历史典故，并嘱咐我注意打勾勾的对象，若是到处讨好的话，说不定将来难以收拾。

终于到下班时间了，在换衣服之前我决定看看：【织姬和诗名路线选“诗名已经回去了吗？”，里莎路线选“里莎现在不知道在做什么？”，B路线选“跟京姊打声招呼再回去吧”】

离开风流庵，我送诗名（里莎或千夏）去车站，意外的看到霞呆站在那里，发现她忽略了身边的一切，凝神贯注的望着远方，遗世独立的感觉。



和霞一起逛超市，发现她拥有主妇般的精明利落

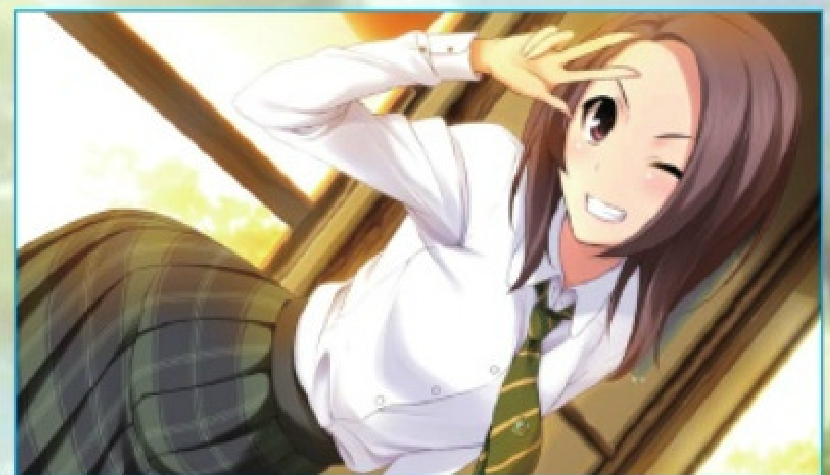
霞转过身来，问方才那个女孩是不是我的女朋友，我拼力辩白，而她很愉快的窃笑着。【若走B路线，对她说要买食材，并说“你也来帮忙”，然后两人一起逛超市，霞的精明麻利让我刮目相看，让我很“想要了解”她呢，聊天中知道她会做料理，不过听她说讨厌做料理，我还是“不要提议”由她来做。】

第6天：择日不如撞日

第二天爬起来真是艰辛无比，身上







（左图）穿上风流庵制服的千夏给人一种别样的感觉

（左下图）里莎很喜欢日本江户文化

（下图）没想到诗名会来到风流庵，难道有什么企图

的每块肌肉都在疼痛。【走A路线的话得自己下厨房，若走B路线则要选择如何来解决早餐，这里存下档，选“**和千夏一起到外面吃**”和“**和霞一起到外面吃**”都有CG，读取存档来拿。在和霞走路的途中，夸赞“你长得好漂亮”。】

离开家门看离上班的时间还早，便决定先去哪里逛逛：【织姬路线选“**搭乘鹿电到别的地方逛逛**”，里莎里路选“**前往风流庵**”，诗名路线选“**在车站前消磨时间**”，B路线不会出现此选项】


帮织姬老师搬运书籍


和谁一起购买食材呢

赶到风流庵，由于芦鹿岛活动的缘故，来吃饭的客人也特别的多。我们在京子大姐的怒吼中继续工作，难得片刻的轻闲。稻穗代店要我前去购买食材，要带谁同去好呢？【织姬和诗名路线选“**自己一个人去**”，里莎路线选“**里莎**”，回答黄色的颜料时选“**是黄色的石头吗？**”。B路线选“**千夏**”，看到霞时选“**发生的事是指？**”隐瞒过去。】

回到店里的休息室，我连忙给霞发了短信确认位置，不巧被千夏撞见，我连忙：【诗名路线选“**用手机确认时间**”，其余路线选“**删除广告简讯**”】

拖着疲累的身躯回到家里，泡澡的时候想起今天遇到霞的事，她真是在寻找什么“**不该发现的东西**”吗？离开浴室看到霞在屋里看电视，看她不理不睬的样子，我找遍了话题和她交流，我最后“再问一次”，她仍是无动于衷。

第7天：家常闲事

洗漱完毕准备去学校，霞还没有起床，得好好教她作为一名食客应该懂的道理。我闯进她的房间，看到她正舒服的蜷在床上，我于是：【织姬路线选“**什么也不作**”，里莎路线选“抚摸她”，诗名路线选“帮她盖好棉被”，B路线选“**把她挖起来**”】

学校里平淡的上午很快的过去了，在走廊上织姬老师找了过来，要我放学后帮她做事，我应该：【织姬路线选“**答应下来**”，其余路线选“**今天先拒绝**”】

无论如何选择，最后都会决定帮她。在教室里将事情说给千夏，她会问要不要帮忙，我该说：【A路线选“**还是我一个人做就好**”，B路线选“**既然这样，就麻烦你帮忙吧**”】

帮织姬老师做完事情，走在前往风流庵的路上。若是选择一个人做事，这时看到冒失的诗名把霞给撞伤了，为了不让这个八卦婆起疑，装作和霞从未谋面。若是走千夏路线，选择和千夏一起帮忙，在路上她会睡着，这时看到霞的背景，我被醒来的千夏质问，回答她是“**住在附近的一**”蒙混过去。

来到风流庵，据里莎所说，在角落里有位举止不自然的男客，一看是千夏的父亲－天川叔，我连忙去叫千夏，千夏的反应异常的冷淡，像对待陌生人一样的招呼着他，才知道她因为我被迫搬离家门的事情，一直在和爸爸怄气。

下班后送千夏去车站，回家的时候天色完全暗了下来。霞站在走廊里瑟瑟发抖，又被锁到外面了，我是不是该给她配把钥匙？进到屋里换了衣服，这时发现从同学那借的漫画书落到风流庵了。

拿到漫画书准备离开风流庵的时候，亨哥说要载我回家，盛意难却便搭他的摩托车回家。亨哥得知我是独居的时候，关掉了摩托车的引擎说要顺道参观一下我的住处，没等我表明意见就爬上了楼梯。他随手打开了屋门走了进去。浴室里隐隐传来水声，大概是霞在洗澡吧。这时亨哥提出要去浴室洗手，我于是：【织姬路线选“**婉约地阻止**”，其余路线选“**坚决地阻止**”】

第8天：未雨绸缪

醒来的时候看到天空阴沉，我该带伞出门吗？【诗名路线选“**不带**”，其余路线选“**带出门**”】

接到千夏的电话，说话的时候身后发出尖叫声，是霞把牛奶给弄洒了，电话里的千夏问怎么回事，我的回答：【织姬路线选“**是电视的声音啦！**”，里莎路线选“**是隔壁住户传来的！**”，其余路线选“**是你听错了！**”】

坐电车的时候千夏闷不吭声，原来她是睡着了，我于是【A路线选“叫她起来”，B路线选“拉她手”】

午餐后，我们聊了一会儿初中时代的趣事，然后穿过走廊朝楼梯走去，这时被一位叫关口的同学叫住，满腹狐

（右图）霞小猫似的蜷缩在床上睡得很是香甜

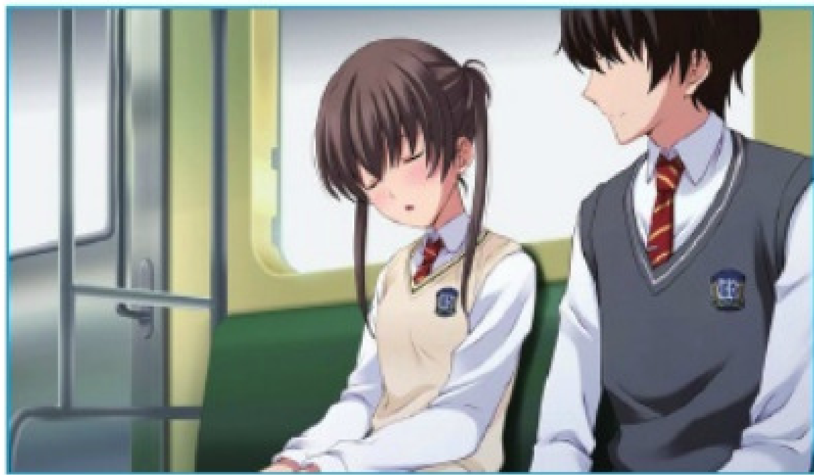
（下图）在车站遇到里莎，穿上滨吹学园校服的她别具一番韵味

（右下图）课间给千夏和诗名讲恐怖故事













（左上图）在乘电车的时候千夏睡着了，我不由……
（上图）关口同学向我展示他收集的照片
（左图）在雨中和千夏共打一把小雨伞
（下图）打伞送里莎回家



疑的跟着他来到音乐教室。透过他的讲述，知道织姬后援会的事，而他在后援会担任摄影一职，委托我去偷拍老师，我：【织姬路线选“至少听完他说什么”，其余路线选“坚持拒绝”】

关口向我展示着织姬老师各种模样的照片，其中一张是织姬老师参加学校篮球对抗赛时的照片。不管他怎么劝说，我拒绝了这种偷拍的委托，在结束话题的时候，关口把那张织姬打篮球的照片塞进我的手中，这算是封口费么？

赶到风流庵打工，若之前选择不带伞出门，在下班的时候发现外面下起了雨，这时千夏追上了我，将雨伞罩在我的头顶。我接过伞，两人并肩在雨中行走着，一直到公寓附近才将千夏劝回。若之前选择带伞出门，在下班时发现外面下雨，于是折返回休息室拿伞，发现里莎没有带伞，于是将自己的伞借给了她。将千夏送到车站，然后准备送里莎回家，这时千夏要和我来个约定，下回也和她共打一把伞：【A路线选“不打”，B路线选“打”】

若走的是B路线，送完里莎经过车站的时候会遇到霞，两人一起撑伞回家。若是走的A路线，则霞会淋成落汤鸡回来。

第9天：风中残烛

醒来的时候感觉脑袋和手脚的关节都很痛，确定是昨晚被水淋感冒了，若是请假的话，千夏会不顾一切来探望我的，那样就糟糕了，吃药顶一顶吧。

乘电车的时候一直打喷嚏，引得大家侧目。离开车站步履维艰，偏偏碰上一位同学在旁边胡言乱语，不过他猜我把女人带到家里同居这点还是蛮准的，我该怎样应对他？【A路线选“别这样”，B路线不会出现此选项】

A路线：在进校门时被织姬老师送到保健室，织姬（诗名）会陪护在身边。B路线：进入学校被千夏看出身体不适，在保健室醒来发现霞在床边。正说着话，门外传来脚步声，霞连忙躲到我的被窝里。千夏推门走进来，我连忙阻止她靠近，说：“我不能把感冒传染给你啊”。

回到教室，千夏高兴的飞扑过来抱住了我，受到同学们的哄笑。数学课上，织姬老师的字写在很低的地方，我想担负起黑板专员的责任，织姬老师说我大病初愈坚持自己来，我应该：【织姬路线选“即使这样还是要帮忙”，其余路线选“就照老师说的吧”】

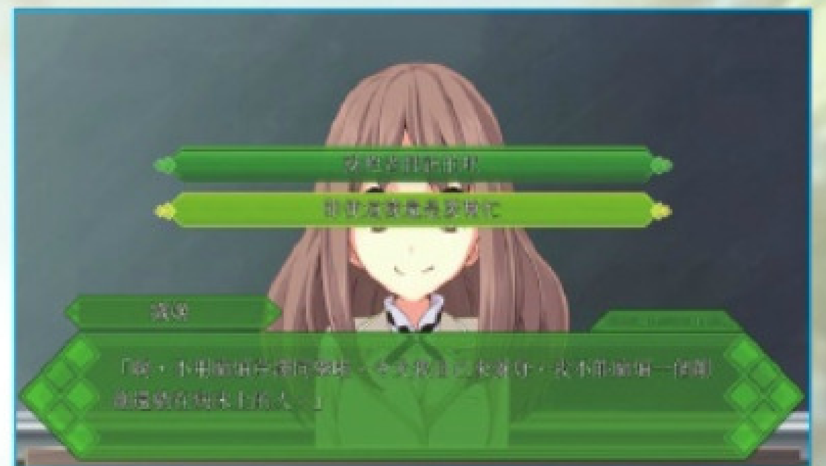
放学后赶往风流庵，在休息室看到千夏在哭泣，她在睡梦中发现我不见了。回到外场看到亨哥正和诗名聊天，诗名说是来探望我的，还伸手摸了我的额头以确认感冒是否完全好了，还要我请客吃饭，我该：【诗名路线选“请客”，其余路线选“不请”】

A路线：千夏说想和我住在一起，这样在生病的时候就能够照顾到我，我让她认同之前和天川叔所做的约定吗？【A路线选“不打”，B路线不会出现此选项】

B路线：打工结束送千夏到车站，途中她看到游乐场门口的夹娃娃机，霞正注



织姬老师陪伴在我的病床边



要不要帮老师的忙呢



蛮受顾客们欢迎的里莎总是绽放微笑



（左图）里莎躲在风流庵的休息室里看绘本

（左下图）织姬老师正在音乐教室哼唱歌曲

（下图）霞删除了手机里的仙人跳照片，从此退出我的生活





视着夹娃娃机里的布偶，我连忙掩饰道："好可爱啊"。霞准备离开，为了阻止她们碰面我连忙"抱住千夏"。将千夏送到车站后，回家路上经过游乐场，想起霞注视那只布偶娃娃的样子，于是决定"抓娃娃送她"。回到家里将娃娃送给霞，她绽放出温柔美丽的表情。

第10天：风和女人是锁不住的

放学来到走廊听到歌声，循声来到音乐教室，看到织姬老师在全神贯注的唱歌，这时我：【织姬路线选"***出声叫老师***"，其余路线选"***直接离开***"】等她平静下来，她说有压力的时候就会跑到这里唱歌，希望我将此事保密，我应该和她打勾勾作个约定吗？【织姬路线打，其余路线不打】

离开音乐教室我不自觉地哼起了那首歌曲，诗名突然从楼梯上摔落下来，将我砸个正着。诗名怪我唱那首奇怪的歌曲，说那首歌名叫《出发吧，热情滑摆》，诗名的手里有只珍稀的限量版企鹅吊饰。

赶到风流庵看到大家忙作一团，原来临时被总店安排了包场宴会，因此千夏、里莎和亨哥等人都被紧急召唤过来。包场的餐会终于开始了，感觉客人的眼光投身过来，转身看到千夏整个人朝前栽了过来，我连忙"抱住她"。

A路线：打烊后将千夏送到车站，回到公寓看，霞说已经找到新的住处打算离开这里了，对我这阵子的关照道谢，随后她露出了这10天当中难得的笑容。霞删除了手机里的那张仙人跳照片，说以后不会再打电话和短信联络了。我该和她打勾勾作如此约定吗？【A路线不打，B路线不会出现此选项】

B路线：回到家里发现霞坐在走廊的地上睡着了，进到屋里我决定"给她备用钥匙"【选"不给她备用钥匙"并和霞打勾勾，会达成BadEnd1结局】，这样霞就不会再被关在门外了。霞拒绝接受钥匙，还劝我不要轻易相信他人。

B路线剧情自此进入千夏·霞共通篇。

第11天：新的日常

国文课上我思量着今后的生活，虽然家里没有了霞，还是决定继续打工下去。一天的课程即将过去了，千夏从我一派轻松的神态中看出某些端倪，敏感的揣测我是不是和别的女孩子感情变好了。在我准备课本时，看到手机不停的闪烁着，是诗名发来的短信。

好不容易捱到下课，甩开千夏跑到走廊上，看到诗名站在那里，不由分说将她拉进社办里，询问她短信的事情：【织姬和里莎路线选"***就是那封简讯啦！***"，诗名路线选"***像花瓣一样地飘舞而下***"】

诗名要和我约定，不要将这则失败的诗作传出去：【织姬和里莎不打，诗名路线打】

注意：这里的选项是诗名篇的HappyEnd和BadEnd的分歧点。前者选打，后者选不打。

千夏这时跑进社办，我们一起聊起昨晚的电视节目，这时织姬老师疲惫的走了进来，原来为了整理会议资料而彻夜未眠。半小时后，织姬老师睡了过去，我们帮她捡拾散落在地上的资料，发现全是跟保健和体育有关的，这本该是大崎老师的工作。在我们的愤愤不平中织姬老师醒了过来，我和千夏帮老师输入数据。两个小时后，工作顺利完成。织姬老师很是高兴，决定明天下午请客，大家思来想去决定到风流庵吃一顿。

第12天：昨天就是今天的过去

周六的下午，我们按计划来到了风流庵。尽管是客人的身份，但里莎因事外出，亨哥应接不暇，兄弟我只好出手帮他了。



诗名央求我不要将诗作散布出去



在我们的帮助下，织姬老师顺利完成工作



风流庵来了一位神秘的女客人



里莎不愿意接通来自美国父亲的电话

吃完饭，织姬和诗名一道离去，而我和千夏留在店里打工，这时店里来了一位陌生的女客，我连忙将她请进店里，她的回眸一笑给我留下深刻的印象。换好制服来到外场，听到厨房里传出里莎和稻穗谈古论今的声音，我和亨哥完全插不上嘴的样子。


在她哭泣的时候，有一个男孩送给她一块勇气之石

工作开始了，亨哥痴痴望着里莎甜美的笑容，说有那种笑容，就算是出菜慢点也会被客人原谅，我说道：【织姬和诗名路线选“**出菜变慢这事是不被允许的吧？**”，里莎路线选“**说得没错，用笑脸就可以被客人原谅**”】

回到休息室，里莎的柜子里传出手机铃声，而里莎却不想去接电话，将电池拆掉后对我说打电话的是她远在美国的父亲，现在不想和他扯上半点关系，让我不要再深究此事。


在人潮中发现一身便装的织姬老师

第13天：人不可貌相

今天是星期日，也是我打工生涯的第一个休息日，决定搭称电车前往大型超市采买点东西。下了电，看到人流中有个眼熟的女孩提着大购物袋，仔细辨认确定是织姬老师，我和她打个招呼，她吃了一惊，袋子里的东西散落一地，连忙冲过去帮忙捡拾，其中有画有企鹅的绘本，正是诗名提过的《出发吧，热情滑摆》，在她的袋子里还有很多的企鹅布偶，记得当初帮她找的那支原子笔上面也是有这只企鹅图案的。

为了掩饰自己这种异乎常人的爱好，织姬老师执意请我喝咖啡，并央我找诗名询问那只限量版企鹅吊饰的来历，还要和我打勾勾约定：【织姬路线打，里莎和诗名路线不打】

织姬老师向我讲述有关《出发吧，热情滑摆》的事情，那是一部连续播放了十年的儿童动画片，主角是一只收银次郎的企鹅，它胆小软弱，为了改变自己去寻找传说中的勇气之石。织姬老师在小学生时代很沉迷这部作品，大量收集着它的周边产品。

在她高中时代的低迷时期，在公园里暗自哭泣的时候，曾有一位小男孩送给她一颗石子，所谓的勇气之石，希望她能振作起来，从此那颗小石子就一直鼓舞着她。织姬讲完她的故事，要我对学校保密她喜欢《热情滑摆》的事。

第14天：再会是分离的开始

由于看电影到很晚，醒来的时候感觉特别困乏，甚至在上学路上仍打着哈欠。这时诗名突然从旁边跳了出来，手中的相机毫不客气的给我来个特写，并说我作为一个名人，得保持随时被人狙击的危机感才行，我听了真是哭笑不得。

虽然没有迟到，因为睡眠不足的关系，一上午的课都没有力气听进去。到了中午，思忖午饭如何解决：【织姬路线选“**要去购买部买面包吗……**”，里莎和诗名路线选“**还是去学生食堂吃午餐呢？**”】无论选哪一项都会遇到织姬老师，然后两人一起吃中餐。这时诗名出现，埋怨我把千夏扔在教室里，自己却跑来和情妇幽会，简值是个花心大萝卜和女性公敌。

晚上在风流庵打工的时候，亨哥也道出和诗名同样的论调，让我对千夏讲清楚自己的想法，否则对千夏不公平，她会一直为自己的位置而困扰着。大家问亨哥喜欢什么样的女孩，亨哥说喜欢有点活力然后有点健谈的女孩子，我猜测是：【织姬路线选“**织姬老师？**”，里莎路线选“**里莎？**”，诗名路线选“诗名”】

在休息室吃饭的时候，亨哥郑重其事的嘱咐我好好考虑千夏的事情，不要含糊不清，否则两人都不会幸福。亨哥离开后，他的话语不停地在我脑海里回旋着。

A路线根据此前选择分别进入织姬篇、里莎篇或诗名篇。

织姬篇

进入角色篇后，文中默认的选项都是HappyEnd路线的。

麻烦（A trouble）

放学后，在前往风流庵打工的路上，千夏开心的给我看海洋世界的招待



券，于是说“**去好好地交个男朋友如何？**”可千夏完全没听懂我的意思，和我约定周日一起去玩，要和她打勾勾吗？【不打】

小巷里传来争吵声，我跑过去看到3名小混混逼住关口同学，我连忙出声制止他们。一个家伙抡拳砸来，我低身躲避，他收势不住撞到了关口的三脚架上。正要拉着关口逃跑的当口，巷口的千夏虚张声势的呼喊警察，小混混们仓皇逃走。跑到风流庵还是迟到了，被亨哥和京姐数落了一顿，也就把小混混的事情给忘掉了。

第二天的早自习，我和千夏被织姬老师叫到会客室，正副校长和年级主任大崎都在里边，而关口同学低头坐在他们的对面座位。校长向我们询问了昨天发生的情况，原来那些混混恶人先告状，说遭到了殴打并提供了验伤单。

大崎想让关口去赔罪，我忍不住起身却被织姬老师抓住肩膀按了回去。一向逆来顺受的织姬带着前所未有的气势，大声的质问起大崎，使得校长和大崎陷入沉默。校长最后同意由织姬来调查此事。我对织姬的表现感到讶异，没想到她有如此毅然和帅气的一面。

当天晚上我给亨哥打电话，将发生的事情说了一遍，他说稻穗代店有非同寻常的人脉关系，会请他帮忙打探对方的底细。

雨夜（At Rainy night）

中午赶到风流庵，稻穗代店说没有打听到什么消息，可能那几个混混只是小虾米吧。下班后经过关口遭到威胁的那条商店街，看到织姬老师在路边询问来往的路人，于是和她一起寻找目击者，期间遇到一名老年醉汉的骚扰，我选择和她一道“**逃走**”。

我们跑出很远，离我的公寓已经很近了。这时天空落下雨滴，我邀请织姬到家里避会雨，老师爽快的答应了。给老师烧水喝，一只霞落下的水杯掉到了地上，我谎称是“**抽奖的奖品**”【GoodEnd选“**为了老师而买的**”】

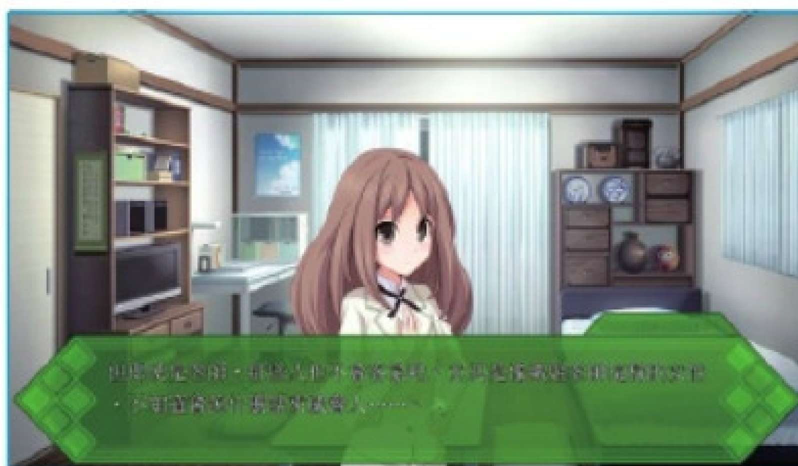
我们沉默了一会，房间里充满雨打窗棂的声响，不久亨哥打来电话，说找到目击者了。原来稻穗代店有位导演朋友，拍到了那些混混的影像，真是铁证如山。放下电话，我和织姬兴奋的拥抱在了一起。将老师送到车站后收到千夏发来的短信，她询问后天想吃什么便当，这时我才想起周日的海洋世界之约。

解决（Solution）

隔天下午，我和关口接到老师电话来到学校，稻穗代店的朋友也赶了过来。进到会客室看到警察也来了，我和关口说明了事情的经过，并提供了代表证据的影片，此事总算尘埃落定。回到走廊，关口把一只信封塞给了我，说是对我帮忙的谢礼，里边是一张织姬老师的性感照片。


千夏高兴的给我看海洋世界的招待券


织姬老师带着前所未有的气势质问大崎


邀请老师到家里避雨

假日（Holiday）

周日，我如约来到鸭浦海洋世界，四处没有望到千夏的身影，便在门口的长椅上坐下来等她，闻嗅着微风中的淡淡花香。这时接到千夏的电话，原来她忘记今天是她的打工日，“**总之先叫她马上赶往风流庵**”【GoodEnd选“**基本上，还是先打个电话去风流庵确认一下状况好了**”】

打完电话准备离开，竟然发现织姬老师的身影。她看到我的时候，脸上的笑容瞬间冻结，身体变成石像一般。织姬说是一个人来的，并且她还办了各种园馆的年票，说完要我打勾勾对此事保密。【选择打】

进入园区被这位暴力老师拉去乘坐云霄飞车，剧烈的摇晃中我束手无措，而老师发出兴奋的笑声，在最惊险的地方我们的手紧紧的抓在了一起。接下来“**自己选择下一个游乐设施**”，带着她玩恐怖梦魇飞车，作为方才惨痛遭遇的报复。果不其然，织姬在恐怖屋里紧张的抱紧了我，我心中莫名的小鹿乱撞。

离开恐怖屋我们在长椅上休息，共用一双筷子吃起织姬亲手做的便当，感觉味道的层次很丰富，深邃而细腻，不管哪道菜都好吃到令人惊讶。

目送老师乘坐的电车驶离月台，我转身朝公寓走去，这时手机铃声响起，发现千夏一天给我发了10封短信，于是我给她打了电话，耳边传来精神低落至极的声音，她以为我在生气才没回短信，于是解释说“**今天睡了一整天**”【NormalEnd选“在海洋世界跟织姬老师同行游玩。”】

困窘（Embarrassment）

班会点名的时候，织姬老师略带含意的望着我，我则回应给她一个笑脸。下课后被老师叫了出去，她要我本周六


被织姬老师拉去坐云霄飞车


在穿越恐怖屋的时候，老师惊恐的伏在我的身上


织姬老师伏在桌上睡着了

再陪她一次，什么事却不肯说。

往回走的时候心里一种暖暖的感觉，某个念头一闪而过，这怎么可能呢，我喃喃说道。千夏出现在楼梯上，问我什么不可能，我连忙“掩饰过去”。【NormalEnd选“说实话”】

放学后赶到文艺社社办，正读着杂志看到织姬老师走进来，说周六要和我一道参加《出发吧，热情滑摆》的电影试映会，这样就能拿到两种纪念布偶，我立刻回应道“OK啊”，然后和她打勾勾约定此事。【NormalEnd选不打】

织姬开始奋力工作，没过多久便伏在桌上睡着了，叫她起来的时候，她惺忪的眯着眼睛喊出纯也的名字，然后慌张地跑去洗脸了。纯也究竟是谁？

开始（Beginning）

风流庵晚上的客人特别多，在店里遇到了那位经常光顾的女客，她神秘的递给我一张名片，她的身份是东京某征信社的调查员山岸泉，要找我和千夏谈话。

下班后我们走到了公园里边，山岸道出此行的来意，得知她调查的对象是织姬老师。原来，山岸是受织姬相亲对象的委托，来确定织姬是否另有男友的事情。我罗列了一大堆的事情，来说明织姬老师是单身的事实。山岸离去后，天空中绽放着绚丽的焰火，而我的心里一团糟。

首映（Preview）

周六的下午，如约赶往藤川车站。时间还早便翻看着手机短信，发现近期给老师的短信明显的比千夏的多。老师就像喜剧漫画里的迷糊女角似的，居然把招待券忘记在家中，望着她跑开的背影我只有苦笑。

老师取回了招待券，我们顺利的进入试映会会场，这里成了孩子们的乐园，她也忙着和银次郎的人偶合影。散场的时候老师如期拿到两种布偶，露出幸福的微笑。离开影院找地方吃东西，到处人满为患，老师决定去超市买食材，在家里给我做一顿大餐。

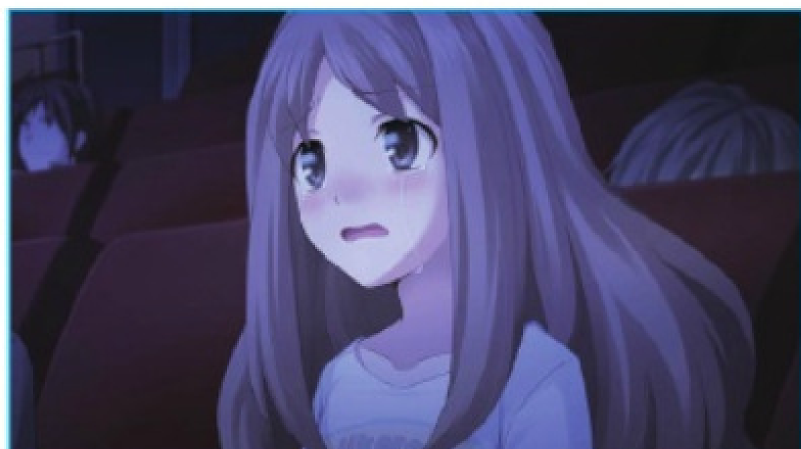
来到老师的家，在她跑去厨房忙碌的时候，我开始打量四周，到处都是《出发吧，热情滑摆》的周边商品。

不消一小时的功夫，桌上摆上了青椒肉丝，回锅肉，糖醋里肌等中式菜肴，美味而可口。饭后我们一起清洗碗筷，然后一起聊了很多事情。谈到《夜鹰》这部剧，第三季我没有看到，还好老师录制下来，让我在她家里观看。在她摆弄录放机的时候，视线正好看到她撩起的裙子，我于是“叫老师小心”。

离开了老师的家，心里忽然有些寂寞，回头挥着手，街灯的光线如同舞台的聚光灯照耀着她。心里一阵悸动袭来，便和她约定明天下午过去看剧集。

焦躁（Impatience）

千夏这样黏过来是司空见惯的事了，而我却不想让老师看到我这样。当我和老师、千夏三人在一起的时候，我总像是做了亏心事似的，还好开朗的诗名加入进来，算是给我解了围。诗名谈起昨晚的电视节目，以及海洋公园的恐怖梦魇飞车，千夏想要和我一道去坐，并打勾勾约定。【选不打，NormalEnd结局选打】说话的时候，老师的表现很冷淡，漠不关心的样子，我感觉到那是一种无言的责备。


陪织姬老师一起看《出发吧，热情滑摆》的首映式


老师在家里为我做了一顿丰富的晚餐

瞬间（A moment）

回到家里收到老师的短信，才让我松了口气。晚上七点半的时候我来到了老师的家，我们在门口僵硬的打完招呼后就沉默下来，然后互望着对方的脸。进到屋里，我拿出给老师买的盆栽，老师的脸上绽放了小小的笑容。

在准备离开的时候，我到厨房拿起湿湿的钱包，不小心给老师看到里边夹的偷拍照片，她把两张照片给没收了去。这时我鼓起勇气对老师说，我大概是喜欢上小公主了。

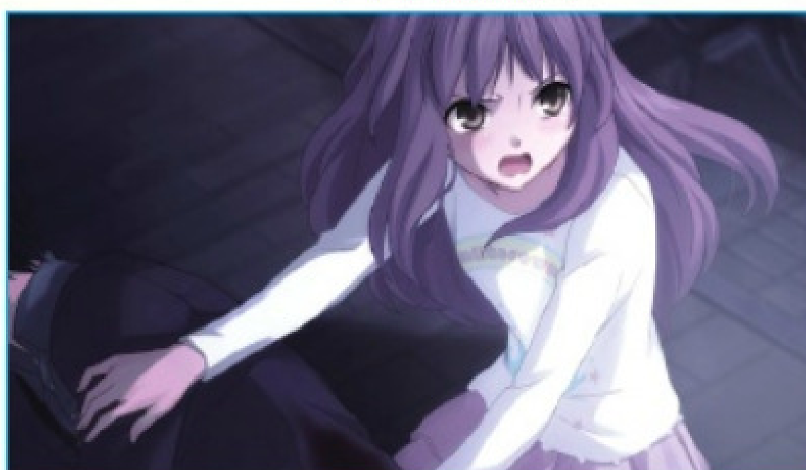
老师当时怔住了，目光游移不定的样子，满脸通红地说这样是不可以的，我们之间是老师和学生的关系。原来如此，后悔的感觉袭卷而至，我低头道歉后准备离开，老师抓住了我的手腕，让我再来她家看剧集，我说这是不可能的了。

步履蹒跚地走在人潮之中，脸上









（左图）我紧紧抱住即将跌倒的织姬老师
（左下图）千夏和雏岸泉出现在老师的家里
（下图）织姬愤怒地瞪着逼近的雏岸泉

的灼痛像是来自内心的，慢慢的苛责我，方才所说的话是多么的愚蠢。我看到熟悉的身影出现在眼前，是千夏。我们沉默的走到河岸边，我稍微犹豫了一下，然后对她“清楚地说出不喜欢”。【GoodEnd和NormalEnd选“选择不会伤到她的话”】千夏闻言伤心地哭了，她知道我和老师一起看电影一起吃饭的事情，认为我是受到了老师的诱惑和欺骗，随后从包里拿出报纸的影印件，上面写着高中数学老师和两名学生陷入不道德的三角恋爱的报道，这起7年前事件中的女高中生之一正是现在的织姬老师。

了解到这些照片是那个调查员山岸泉给她的，并要她将照片交给校长看，这样织姬老师就会被辞掉。我觉得这个山岸泉并不是在调查，而是构陷织姬。7年前的师生三角恋事件里除了数学老师贵次纯也、女学生星月织姬，还缺少一位女主角，难道是……刚想到这里手机响了，是老师发来的短信，上面只有两个字－救命！

我将千夏送到车站，然后拚力朝老师的公寓跑去。在屋里见到一脸茫然的老师，得知山岸泉的真名叫雏岸泉，曾是她的好朋友，也是与老师陷入三角关系的学生之一。现在锥岸泉准备将照片交到学校，以达到复仇的目的。

老师哀伤的哭泣着，我跪在她的身边，双手紧紧地抱住了她，她对我缓缓道出七年前的那件事……老师的眼中溢出散发着哀伤光芒的泪珠，我无法欺骗自己这份喜欢的心情，上前抱住了她。她大声的喊叫着放开，打算从我身前逃脱，也因此失去平衡从沙发上跌落下去，为了保护她，我在慌乱中拥住她纤细的身体滚落在了地板上，两人就在地板上互相拥抱着不动。

寂静中感受到彼此的心跳，我对老师说出誓言，自己将是能给她幸福和安全的男人，并打勾勾做了约定。【GoodEnd和NormalEnd选择不打】

千夏闯了进来，一脸错愕的注视着拥抱的我和老师。雏岸泉从她的身后现身，用手机拍下了我们拥抱的样子，脸上浮出雕塑般的笑意。老师爬过去哀求她放过我，雏岸泉的脸色一变，狰狞如同厉鬼的表情，抬脚朝老师踢去。

我冲过去和雏岸泉扭成一团，她手中的手机抛在了千夏的脚边，千夏拾起手机夺门而出，雏岸泉望着她的背影追了过去。我和老师追到外面，找到哭泣的千夏，劝她赶快回家，那个雏岸泉的目标是我和老师。

就在这时背后有很重的东西压过来，随之一阵眩晕，背上传来爆炸般的痛楚，扭头看到雏岸泉厉鬼般的站在那里。我赶忙叫千夏和老师快逃，转身要去阻止雏岸泉，但身上的疼痛让我跌倒在地上。老师跑过来抱住了我，眼睛瞪着逼近的雏岸泉。

千夏举着手机将雏岸泉引开，随后将手机丢进了河里，雏岸泉疯叫着跳进河中，而我的眼前越来越暗，朦胧的意识里，听到老师和千夏呼喊的声音……

泪水（Tears）

醒来身在医院里，千夏在旁边看护着我。刺进背后的刀子没有伤及致命的内脏和神经，在昏迷了两天之后总算是脱离险境了。那个雏岸泉在拒捕中逃走，溺死在了河流的下游。手机也被警方找到，不过里面的信息已无法读取。带着夏日香气的微风静静的拂起窗帘，千夏为此前做的错事向我道歉。我将手覆在她的手上，“跟她打气说，不要紧的喔……”【GoodEnd和BadEnd2 选“安慰她说，我也很喜欢千夏……”，NormalEnd选“向她道歉说，让你有这种遭遇的我才不应该……”】

此时若是达成BadEnd1结局条件，剧情转至“给你”（To you）。



此时若是达成NormalEnd结局条件，剧情转至“预期的方式”（Expected Way）。

答复（Reply）

午后的阳光从窗户照射进来，让人觉得暖洋洋的，舒服得让我打起盹来。我听到了细微的声音，一股熟悉的香味刺激着我的鼻腔。老师看到我醒来，慌乱着要逃离病房，我朝她伸出手臂，老师脸上写满了担心。

我们俩说了会话，在老师的搀扶下来到后面的庭园散步。从瞭望台可以看到一望无际的大海，老师的头发随风飞舞，拂上了我的脸颊。她用白皙的手指抚弄发丝，端详着我的脸，说我很像一个人，问我是否玩过寻找勇气之石的游戏。这时我恍惚想起，曾在公园里将勇气之石送给一位哭泣的小女孩的情形。

老师终于给了我答复，她已经爱上了我，但是我们不能打破师生间的规则，所以不可以交往。我也对她说出自己的想法，两年以后，我还会向她告白的。我们打起勾勾作此约定，肌肤相触的地方有着火热的感觉。

两年后……

织姬・HappyEnd结局达成

织姬路线其他结局说明

织姬・BadEnd1结局：虽然走的是织姬路线，选择项也和HappyEnd完全相同，但是在共通篇里和所有的女孩子都打勾勾，在进入织姬篇后，和千夏有关的打勾勾全部放弃。在直树被雏岸泉刺伤后，剧情转至“给你”（To you）章节：

织姬的自白中承认诱惑了直树，虽然没有喜欢上他，但让她找到了当初跟纯也在一起的感觉。织姬在探望直树的时候遭到天川家的拒绝，随后她向学校提交辞呈远走他乡，从此将那份回忆埋藏心底，独自一人生活下去。

织姬・GoodEnd结局：大部分选项与HappyEnd路线相同，但追织姬的态度不够坚决，有有线相同，不同之处在于师陷入三角关系的学生之一。现在山岸泉多处选项倾向于千夏，是两人都喜欢的立场：

共通第6天选和“**千夏**”一起出去买食材。在商店街碰到霞后，千夏询问时回答“**发生什么事是指？**”

共通第7天，千夏主动要求前去文艺社社办帮忙，回答她“**既然这样，就麻烦你帮忙吧**”。

共通第8天，千夏在手机里听到霞的声音，选择“**是你听错了！**”

共通第14天，在中午吃饭的时候选“**还是要去拜托千夏？**”

雨夜（At Rainy night）：老师问起水杯的事，回答：“**为了老师而买的。**”

假日（Holiday）：回答千夏“**基本上，还是先打个电话去风流庵确认一下状况好了。**”

瞬间（A moment）：对千夏“**选择不会伤到她的话**”，在向织姬表白的时候没有打勾勾。

泪水（Tears）：选“**安慰她说，我也很喜欢千夏……**”

剧情进入“尾声2”（An epilogue 02）章节：

七夕之日，大家将风流庵包下来，为织姬举办了盛大的生日派对。大家带来的礼物都是《出发吧，热情滑摆》的周边，风流庵赠送了大型圣代。我和织姬偷偷来到庭院，我递给她一枚红色的心型水晶，这是我的新勇气之石，我们约定明年的七夕一起看电影。

千夏这时出现在身旁，我连忙蹲在地上假装腹痛，而织姬老师在照顾我的样子，却被千夏识破了，评价是两人的演技超级烂。织姬约千夏到家里一起烤苹果塔，千夏爽快的答应了，两人亲密如同姐妹。

织姬・NormalEnd结局：开始的选项的打勾勾和HappyEnd相同，直至“假日”（Holiday）章节中和织姬在海洋公园游玩后，所有的选项都倾向于千夏，但凡织姬的勾勾一律不打，千夏的打，是半路更弦易辙的立场：

假日（Holiday）：回答千夏“**在海洋世界跟织姬老师同行游玩。**”

困窘（Embarrassment）：千夏问起老师找我何事，选“**说实话**”。

瞬间（A moment）：对千夏“**选择不会伤到她的话**”，在向织姬表白的时候没有打勾勾。

泪水（Tears）：选“**向她道歉说，让你有这种遭遇的我才不应该……**”

剧情进入“预期的方式”（Expected Way）章节：

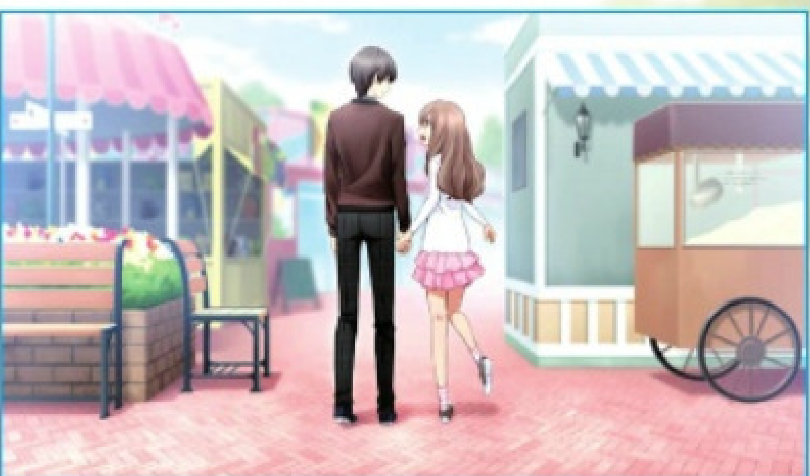
在雏岸泉死去之后，警方在沉尸地点附近的桥墩找到那只手机，里面的存储卡并没有损毁，因此里面的照片被校方知道了，织姬和直树因此离开了学校。泉为何将手机藏在那里，大概还是为了复仇吧。

直树在一间药妆店工作，努力取得管理人资格。织姬辞去了学校的工作搬到了直树的公寓，每天亲手制作丰富的菜肴，照料着直树的起居。两个人就在这间公寓里，过起平凡而快乐的同居生活。

织姬・BadEnd2结局：选择参照





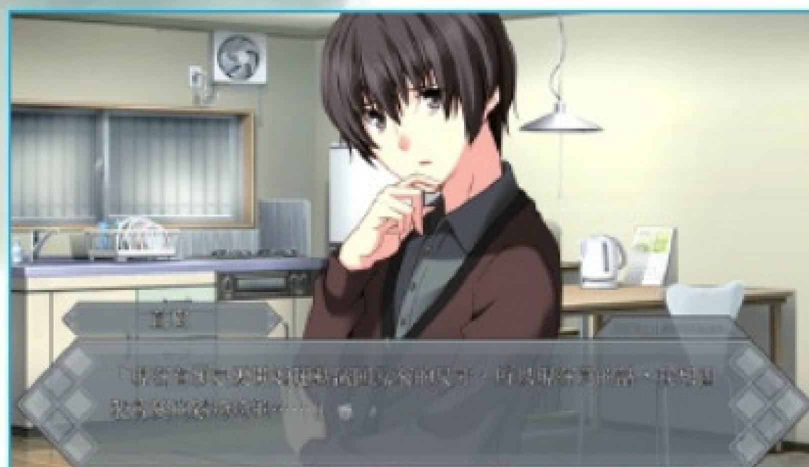


（左图）我在老师的扶持下来到病房外

（左下图）两年后，我和老师终于再次见面

（下图）我们开始正式交往，一起在海洋公园闲逛







（左上图）直树送给老师定情礼物

（上图）直树和老师在一起过着平凡而快乐的生活

（左图）直树和老师保持着联系，也没有拒绝千夏

NormalEnd结局，在“泪水”（Tears）章节中和千夏谈话时选“**安慰她说，我也很喜欢千夏……**”。

剧情进入“无德”（Unmoral）章节：

自从那件事以后，直树和织姬的事情并没有败露，他们暗地里继续交往着。直树每周大约能有3天在织姬老师的家里过夜，在织姬的衣柜里多出他一个专用的空间，替换的衣物什么的都放在里边。

现在的直树上了一所大学，在前往学校的电车上经常会遇到千夏，他没有拒绝千夏的告白，他们一直保持着这种暧昧亲密的关系。

里莎篇

隐藏重要东西的地方

休息室里，里莎请教亨哥，很重要的东西藏在哪里合适。我想起那个《时间箱》的绘本，建议她放到时间胶囊里边，里莎听了满脸笑容跑出去了。下班回到家里，想起里莎要藏东西的事情，于是“**打电话确认一下**”，里莎说东西已经藏好了。

开启和关闭（ON/OFF）

自从天川叔目睹千夏被客人纠缠后，就不准女儿在这么危险的地方打工了，在我放学赶往风流庵的时候，千夏就一直不甘心的碎碎念。来到风流庵，在休息室见里莎在看书，和她聊几句江户的话题，她将几本书借给我看，她所呈现的笑脸让我不由小鹿乱撞。

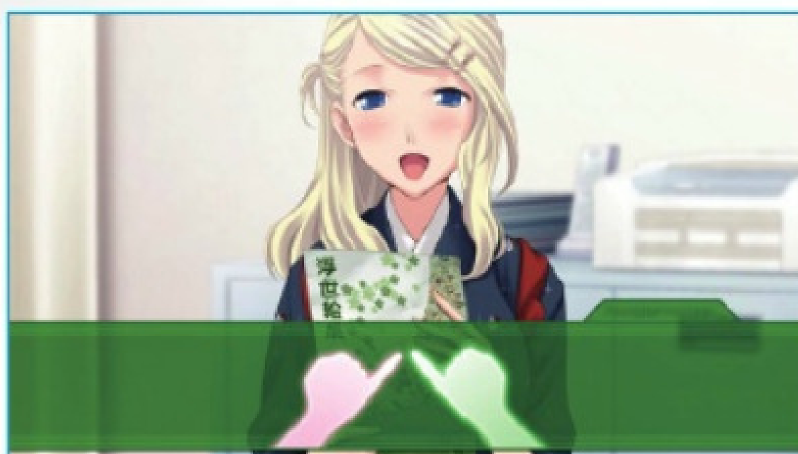
工作的时候，我的目光不时追随着里莎，她满脸笑容似乎没有任何的烦恼，我却觉得那不是真实的，她的内心在隐藏着某件烦恼事。下班后遇到守候的千夏，和她之间有着难以言喻的尴尬气氛。

因为笑容

放学后，千夏和我一起到风流庵，她想以客人的身份看着我工作。休息室里，亨哥开始说笑我们的事，我矢口否认，里莎过来帮着千夏说话，让我胸口莫名的疼痛起来。



里莎总是笑容可掬，似乎没有任何的烦恼



很喜欢江户文化的里莎，总躲在休息室看书

干活的时候一直心不在焉，里莎鼓励我露出笑容，我说“**被里莎这么讲，感觉就充满着自信呢**”。

休息室里，稻穗代店送给里莎四张大江户博物馆的门票，亨哥、千夏和我周日有空，于是打勾勾约定一起去看，亨哥说我们是双重约会。我的伴被指定成千夏，心里有股不对劲的感觉，若是里莎就好了，想着就给里莎去了电话。

前往大江户博物馆

终于等到了周日，里莎穿着一件印有厨房字样的T恤，让人耳目一新。吃过午餐后直奔博物馆，里莎看到展品立刻安静下来，聚精会神的站在展柜前边，而千夏则百无聊赖的在沙发上休息。看完展览买了些记念品，准备回去送京姐和稻穗。

赶到风流庵，里莎的笑容和以往有些不同，感觉是发自内心的，如果一直这样就好了……亨哥告诫我不可对任何女孩都那么温柔，里莎也说会让女孩子误解我的行为，随后她展露出了笑容，我无法理解这个微笑的含意。

记忆的碎片

赶到风流庵，里莎正在休息室里看书，得知她挑灯夜读的辛苦，有种特别亲近的感觉，让我的人生态度也变得积极起来。她还聊到她的保姆千代子，给了她美好的童年，以及对日本文化的热爱。

在家里回味着里莎的话语，这时千夏打电话来说要见我。我连忙赶去公园，千夏说她比世界上的任何人都喜欢着我，问我要如何面对这份感情。我的心里有更喜欢的人，可是一直无法对千夏说出内心的想法，现在我必须做个了断才行……千夏听完我的话转身便跑掉了，连一次也没有回头。

重要的人

千夏一天没有和我说话，放学后独自离开了教室。我望到她跑向校门的背影，却不可以再去追她。

赶到风流庵，千夏身着便装走了进来，我连忙招呼着这位特殊的客人。我问她为何来到这里，她说要一直待在我的身边。打工结束后，千夏将里莎约到



（左图）里莎穿着一件T恤，让人耳目一新



（左下图）展馆里全神贯注的里莎



（下图）放学后跑出校门的千夏，我却不可以再去追她

了公园聊天，里莎提到去世的母亲，为了不让心里那个重要的人担心，一定要保持微笑着活下去。千夏听完露出浅浅的笑意，让我有如释重负的感觉。回到家里给里莎打去电话，约好一起去大江户博物馆玩，打勾勾作下约定。

美丽地方的约会

第一次和里莎约会，我对江户文化和一些历史知识备足了功课。赶到车站时遇到千夏，里莎将我们约会的事情告诉了她，她微笑着祝我玩得开心愉快。

进入展馆，虽然看过不知有多少遍，里依然是一派兴趣盎然的样子，伴随着她的解说，我们慢慢鉴赏着每件文物。离开了博物馆，我们一起去吃相扑火锅，再带她游览附近的名胜古迹。她玩得很尽兴，并要我再来玩一次，并打勾勾作了约定。我和里莎间的距离拉近了一些，感到非常的幸福。

真实

里莎的父亲找到了店里，他们在员工休息室进行谈话。不出所料，屋里面传来阵阵的争吵声，接着里莎跑了出去。我受稻穗代店的允许，跑到店外寻找她的身影。

在芦鹿岛车站看到里莎进入月台，我连忙乘坐下一趟电车赶往大江户博物馆。果真没错，在人行道上见到了孤零零的里莎，将身上的夹克给她披上，听她讲述从前的事情。

在我的劝慰下，里莎终于解开了心中的结，并保证不会再偷偷跑掉了，我于是拉起她的手返回到风流庵。里莎答应父亲一起回美国，参加他的新婚典礼，但之前须见一下千代子。

绊

在车站与里莎会合，我拉着她的手进入月台。在林钟寺下车，她的手由于紧张而冰凉，我便一直握着她的手，直到找到那座庭院。矮树篱笆上百花争艳，让这一带充满着芬芳花香，院子里边传出小孩嬉戏的声音。里莎的目光越过篱笆望到了千代子的身影，她没有去打招呼，静静的喜极而泣。

旅行

风流庵为即将远行的里莎举办了饯行宴会，之后我送里莎赶往机场。路上我们沉默很久，深怕一说话就破坏掉现在的气氛，真希望时间永远的停留在此刻。不觉间来到车站，我和里莎约定，下回来日本的时候一起出去玩，去那个她最喜欢的地方。

里莎离开后的几周里，思念的心情一直折磨着我。这一天，在我轻轻叹气的时候，意外的接到了里莎的电话，她说能回日本的话，一定会再联络我的。

硕大的遗忘品

里莎不在的关系，风流庵的工作更加的繁忙劳累，回到家里收到一封航空信件，信中说有很重要的东西遗忘在了日本，很想现在就拿回去。在收到这封信的时候，她可能人已经回到日本了。

第二天我和稻穗还有亨哥说起此事时，里莎突然出现在了我们面前……打工结束后，我和里莎来到附近公园，亲密的坐在长椅上互诉相思之苦。我们拥抱在一起，她对我先下手为强，然后发出恶作剧的微笑……

里莎·HappyEnd结局达成

里莎路线其它结局说明

里莎·GoodEnd结局：在进入里



（上图）里莎静静的探望自己的保姆千代子



（左图）陪里莎逛大江户博物馆



（左下图）里莎朝着我绽放出灿烂的笑容



（下图）里莎和父亲在休息室里吵了起来







（左图）风流庵里为即将远行的里莎举办饯别宴
（左下图）里莎说一定回来和我相见
（下图）喜悦的重逢，我和里莎紧紧的拥抱在一起

莎篇后，所有和里莎打勾勾的机会全部放弃。剧情转至“有朝一日”章节：

直树在收到里莎的信件后，打过去一个电话，里莎说有朝一日会重返日本。说话的时候新弟弟在哭闹，里莎连忙挂断了电话。直树暗自给自己加油，在再见里莎之前，努力的成为一个好男人。

诗名篇

果然！

晚上离开风流庵的时候，感觉到身后有人跟踪，发现是诗名跟在后面，原来是她的讲义忘在学校了，央我陪她去取，我于是：

HappyEnd	陪她去
BadEnd	回家

夜晚的学校有种令人毛骨悚然的感觉，我和诗名进入教学楼的走廊，这时我促狭的说听到了什么声音，诗名立刻吓得花容失色紧紧抱住我的手臂，叫我不要离开。为了让她冷静下来，只好打勾勾作下约定。

HappyEnd	打
BadEnd	不打

空中飘来女子的歌声，她吓得夺路而逃，转瞬消失在我的视线中。唱歌的原来是值夜班的织姬老师，在校外的路上找到诗名，闲聊中她提起与千夏间的友谊，不知她为何说起这个话题。

中午赶往学校餐厅的时候再次遇到诗名，她执意要我和千夏一道吃饭，我可没时间陪她玩。冲到餐厅买到点心，正和织姬老师说着话，那边诗名拉着千夏跑了过来，要我和千夏一起吃饭，还将织姬老师拖离座位。

放学后收拾东西，在书桌里发现一只信封，里面只写了一句话：放学后在屋顶等你，我决定：

HappyEnd	照信上所说等待
BadEnd	躲起来观察状态

在屋顶见到诗名，她说留那封信只是为了测试我是否对千夏忠诚，并说我和千夏得马上成为情侣，否则她会感到困惑。我承认是很喜欢千夏，但不是情侣之间的那种喜欢。正准备离开，被诗名再次叫住，她说要帮助我察觉喜欢千夏的心情，教导我如何恋爱。



陪诗名回学校拿讲义，她吓得紧紧抱住我的胳膊



诗名将千夏拖到餐厅，非要她和我一起吃饭

明明就很迟顿

午休准备去食堂的时候，被诗名不由分说的拉到了音乐教室，她得意洋洋的拿出一盒便当来，我想起当初吃她所带的便当的情形，于是冷汗瀑布般的流下。望着这杀戮兵器，悔恨的想法蜂拥而至。

看到她的手指上贴满了创可贴，我没办法狠心离开，只好拿起一块物体毅然的放进嘴里，随后仆倒在地……

加油啊！女孩子！

午休的时候不由自主的来到音乐教室，诗名在那里抚琴哼唱，是从未听过的优美旋律。见我到来，她有些扭捏的样子。话锋一转，她让我说千夏的优点，于是回答她：

HappyEnd	很开朗
BadEnd	一时之间想不出来

我和千夏之间并没有特别的感情，希望诗名结束她的恋爱指导。问起作曲的事，认识到诗名的认真的一面，鼓励她创作新曲。诗名吃惊之余露出了淡淡的微笑，其中似乎掺杂了些许的忧伤，我猜测她在单相思，表示会支持她的恋情实现，和她打勾勾作了约定。

我的心情

在学校走廊上遇到诗名，毫不客气的拖进音乐教室，指导她要将自己的想法传达给对方。诗名却是不积极的态



度，她羞于开口，甚至畏惧表达自己的想法，我建议她用音乐来表达情怀。

今天没有在一起吗？

前往风流庵的时候遇到霞，问我怎么今天没有在一起呢，原来她指的千夏没在我的身边，我问她"有单相思的经验？"，结果一向沉静无波的她，脸颊居然泛出红晕转身逃开了。


诗名得意洋洋的向我展示便当盒


音乐教室里，诗名投入的吟唱着优美的旋律


我答应帮助诗名实现她的恋情

为了寻找素材，我向京子大姐讨教恋爱的经验，结果里莎、亨哥插话进来，最后聊的离题万里。

不妨说出实情来听听

下课的时候，织姬老师要我将堆积如山的讲义送到办公室，然后又搬书到文艺社社办，随后我向老师询问"关于单恋"的事，她说了一堆大学时代的回忆，对我没什么帮助。

放学后到文艺社社办久等不见诗名，这时候我：

HappyEnd	再稍微等一下
BadEnd	去找他

我将打听来的关于单恋的心情说给她听，但接下来如何做我根本束手无措。诗名说本就对我不抱期望，只须每天在放学后陪着她就好了。

喜欢、讨厌、喜欢……

今天下课后赶到文艺社社办，由于时间还早，就决定做点特别的事情：

HappyEnd	装死
BadEnd	躲起来

决定躺地上装死，诗名进来的时候惊愕异常，从我这个角度正好看见……结果，被怒气冲天的诗名狠狠的踹了一脚。

送诗名去车站，走在路上的时候看到蒲公英，诗名跑过去拍照。说到花瓣占卜，这时吹起一阵微风，白色的种子如棉絮般在空中飞舞起来，诗名和我四目相对，她张口欲言，被赶来的亨哥打断话头。

诗名的感情能传达给他的话

下课后来到文艺社社办，诗名已经等在这里了，我心里似乎有阵骚动的感觉。诗名将家政课烤制的饼干送给我，想到之前吃过的便当味道，我的背就开始发抖，到底要不要吃呢？

HappyEnd	吃下去
BadEnd	不吃

吃完饼干对诗名称赞一番，从穿肠毒药进化到可以吃的程度，是件了不起的事情。聊天的时候诗名流露出悲伤和烦恼的情绪，我鼓励她打起精神，我会一直支持她到恋爱成功为止。打工时回味诗名的话语，不为何胸口有种揪心的疼痛。她说喜欢的人比她年长，并且是我熟识的人，难道是亨哥？

你喜欢年纪比你小的人吗？

放学后来到文艺社社办，诗名在全神贯注的在手机上输入文字，我默默陪着她直到天色暗黯下来，然后我问她所喜欢的人是不是亨哥，她用惊讶的表情对着我，经过漫长的沉默，说或许是吧。

我现在所能办到的

这天放学后，我一如往常等在文艺社社办，诗名却没有出现。打工的时候我神不守舍，直到离开风流庵的时候仍然没有诗名的来电或短信。在公寓前见到无精打采的诗名，于是陪着她来到公园，她要我倾听那首为思念的人而作的歌曲，我现在所能办到的事，就是为她消除内心的不安。于是宁静的夜空中，优美的旋律开始流淌，诗名轻轻的吟唱着……

等她唱完，我衷心的赞美她的歌曲，诗名却心灰意懒的说，这首歌不会唱第二遍了，转身便跑开了。

我下定决心了

太阳缓缓落下，远出听到几声鸦叫，这时望到诗名朝公园跑了过来。我连忙将身边的亨哥推了过去，让她表白，可是她早已泪水四溢。我把现场交给了亨哥，转身离开公园，心中暗暗为诗名加油。那天晚上收到诗名的短信，说是和亨哥交往了。







（左上图）我鼓励诗名向对方传递自己的想法
（上图）我躺地上装死，诗名进来的时候惊愕异常
（左图）诗名兴奋的用相机拍摄着路边的蒲公英

这样子就可以了

在上学的路上，充满活力的诗名出现在我和千夏的面前，感谢我让她的感情得以实现，然后飞奔远去。本是单行道的感情变成了两情相悦，幸福是理所当然的


诗名在公园里为我唱出新作的歌曲


将我把亨哥推向她的时候，她早已泪水四溢

吧。放学的时候，脚步不自觉的来到文艺社社办，诗名不在这里，此前和她一起度过的时光，只留在记忆里了，脑海里不由浮现出诗名的音容笑貌……

他是个非常好的人

不知为何，诗名的事情让我深深叹息。在我前往学校的路上，再也看不到诗名的活泼身影，我却无法遏制想要见到她的心情。

在下课的时候帮织姬老师搬讲义，正撞到了一个人身上，原来是诗名。织姬老师说曾看到她和男朋友在一起，诗名说他是个非常好的人……来到风流庵，亨哥为了撮合他和诗名的事而感谢我，稻穗代店拿出一只吊饰，正是诗名丢的那只限量版小企鹅，我让他交给亨哥。

被看到了吗?

今晚的风流庵，亨哥和里莎同时休假，我和代店两人忙得团团转，还得出去购买食材。拎着食材返回的途中，看到亨哥和里莎走在一起，他们眼神交会相视而笑，就像情侣一般。

回到店里质问亨哥，他声称要同时与诗名和里莎交往，诗名是正牌，里莎是情妇，如此而已。

已经来不及了

在学校的天台遇到诗名，心脏像是被猛然揪住般的疼痛，当我劝她重新考虑与亨哥的关系时，她的眼睛溢出泪水，说此后的事情和我没有半分关系了。【此时若满足BadEnd条件，直接进入“不对的人是”章节】

在车站遇到霞，她很强硬的把我拖到一家店里，想要了解我身上发生的事情，我于是把支持诗名实现恋情，撮合她和亨哥，但最近却发现自己喜欢上诗名的事情说出来。霞分析之后说了一句话：那个叫诗名的女孩子，不是喜欢你吗?

霞给我分析了事情的来龙去脉，回想此前发生的种种，都与霞所说的相吻合，意识到我对诗名做了一件非常荒谬的事情。在风流庵打工的时候，心不在焉的我连接出错，稻穗代店提前放我回去，他透露亨哥和诗名现在海洋世界，并将那只限量版的企鹅吊饰交给了我。京子姐和里莎也鼓励我赶快行动。连串的疑问闪过脑际，不过现在已无暇细想。

赶到海洋公园，看到亨哥正要拉诗名去过夜，我冲上前将他一拳打倒在地，然后向诗名说出心中的想法。这时亨哥说奉陪到此，原来这些事情都是他和里莎策划的，为的就是让我能鼓起勇气向诗名表白。

亨哥离开后，诗名对着我唱出了自创的歌曲……我紧紧的拥抱住她的身躯，和她一起说出心声：我最喜欢你了……

诗名・HappyEnd结局达成

诗名路线其它结局说明

诗名・BadEnd结局：在共通篇的第11天“新的日常”章节后和诗名有关的打勾勾全部放弃。进入诗名篇后，选项皆与HappyEnd结局的选择相反。

在“已经来不及了”后进入“不对的人是”章节：

心不在焉的我在打工中接连出错，便和里莎说了声径自回家了，稻穗代店的电话也不接，躲在被窝里睡到天亮。几天后我辞去了风流庵的工作，从此再不与亨哥和里莎见面。有一天在街上碰到亨哥和诗名，亨哥说我让他失望了。错的人到底是谁呢?

千夏・霞共通篇

布袋葵之章～动摇的心

夜里作了一场恶梦，身穿黑衣的我和千夏参加大辅的葬礼，我们俩人的小指勾在一起。霞把我摇醒，很担心的望着我。我的身体被汗水沾湿，体内有股寒意挥之不去。

作恶梦的原因，一上午都无心听课。中午来到天台吃便当，称赞千夏的手艺越来越棒，千夏露出兴奋的笑容，我望着不由发呆，面对千夏的询问，我说：

千夏	啊~~真是幸福啊!
霞	没什么

打工的时候，天川叔来到了风流庵，向我询问千夏的近况，千夏一直没有原谅他将我赶出家门的事，和他陷入冷战的局面。得知千夏如此重视我：







（左上图）在车站遇到俨若情侣的亨哥和里莎
（上图）我一拳将亨哥打倒在地
（左图）我和诗名的HappyEnd结局

千夏	真高兴
霞	太过份了

天川叔说要去我的公寓，还不怀好意的笑着，我似乎听到体内血管爆掉的声音，如果霞被他们撞见就完了。下班的时候跑进更衣室，连忙给霞发了短信。

回家的路上，气氛相当沉闷。天川叔问我最近有没有发生什么事，我回答："发生了不少事"。天川叔向千夏重申戒令，以后没有特别要紧的事情不准接近我的住处，否则会将我送到边境小岛去，这时我"对天川叔感到不满"。

进到公寓，房间明显的收拾过。千夏瞧见了两只牙刷，得蒙混过去才行，便说是"早上跟晚上用的"。随手拉开衣柜，看到霞和那只银次郎布偶躲在里面，我连忙关上。千夏走过来问衣柜里有什么，我心跳如鼓。天川叔说女孩子不要打听男孩的隐私，我只好顺着话题说起自己的喜好：

千夏	娇小可爱的女孩子
霞	长得高，身材又好的女孩子

好不容易将天川父女送到车站，回家看到衣柜里的霞已经睡着了，便没有惊醒她，决定晚上好好做顿饭来慰劳霞。

柚子之章～无垢之人

被霞摇醒，才知道已经过了闹铃设定的时间，于是跑到厨房去做早餐。霞连个安慰奖也没有，像瞧见杀父仇人似的瞪着桌上的食物。

周末的风流庵真是忙翻天，千川叔和往常一样来到这里，偷听他们父女冷漠的对话，我将千夏叫到休息室，希望她不要因为我而和天川叔怄气。准备休息的时候，被代店叫去买东西。走在商店街想着方才天川叔和千夏的事，越想越是郁闷，忽然在人潮中听到霞的声音。在巷子深处，霞被四名小混混围住，她抱臂而立，脸上没有丝毫表情的变化。我：



（右图）厨房里的霞为我制作一顿丰盛的晚餐

（下图）霞抱着银次郎布偶躲在衣柜里边

（右下图）霞在小巷里被混混们围住





千夏	默不作声
霞	出声叫霞

千夏路线：准备冲上前去的时候，亨哥骑着摩托车出现，那些混混发出凄惨无比的哀嚎，而霞趁机逃离。选"出声叫霞"，我和霞联手解困脱离。

霞路线：在回家的时候触发事件，跟着霞一起出门买东西，说要亲自煮饭当作中午的谢礼，"**那就接受她的好意吧**"，在超市和厨房发现霞主妇般的精明和干练，大餐中我被美味冲昏了头脑，对她说"**我想娶你**"。

紫茎泽兰之章～那天的回忆

吃早餐的时候思考如何打发这个休息日，便：

千夏	打电话给千夏
霞	随便走走

千夏路线：在车站见到千夏，在逛街的时候发现千夏发现手机弄丢了，拉着她的手沿来路找寻，找到手机已是千夏必须离开的时候。

霞路线：来到公园，在树林中看到霞和两个小孩温柔的聊天，她说起小时候被人捉弄的事，一位男孩替她出气。溜出公园到海滩，回想霞在公园里露出前所未有的表情，我感觉：

千夏	感觉好像被骗了
霞	很在意霞

天竺葵之章～尊敬和信赖

在快睡着的时候，被霞看的无聊电视节目给吵醒了。望着她的背影，心里想着如何化解千夏跟天川叔的矛盾。这时霞关掉电视，再次出去找东西，我担心她的安危，看着桌上的备用钥匙"**拿起来，出门追霞**"【霞路线才有的选项，若选"不拿"，会达成BadEnd2结局】，却到处不见她的身影，难道她在：

千夏	公园
霞	海岸

在海岸望到月光下伫立的霞，眼泪划过脸庞，眼神着迷般的望着远方出神。我问她：

千夏	真高兴
霞	什么哭呢？

霞没有回答，对她而言，我的话和海浪没什么分别吧，我说道：

千夏	我就这么不可靠吗？





霞	我来帮忙找东西吧！

霞起身径自走开，上前抓住她的手，将家里的备用钥匙塞到她的手心。霞说我会后悔的，随后露出寂寞的神情。我说：

千夏	还是再考虑一下好了
霞	那又怎么样？

花菖蒲之章～忍耐

打工的时候我心不在焉，被京子姐训斥了一通，于是到休息室里冷静一会。我满脑子想的是如何去帮助霞，千夏过来安慰我，随后被稻穗代店赶去外场了。

回到外场，接待的客人居然是霞，将她领到偏僻的座位，这时身后传来千夏的声音，我心里一慌，这简直就像：

千夏	外遇被千夏发现
霞	外遇被霞发现

没想到霞会认识千夏，千夏则慌乱的支吾着，还好稻穗代店及时过来调停，才消除了有些紧张的气氛。稻穗介绍起霞，说是本店的赞助者。望着架子上的古董花瓶，它们原是我公寓里的陈设，居然是她给拿走的，为的是换得免费午餐，看来得好好训斥她一顿了，于是问她这是什么回事，这时千夏跑过来插话，我得蒙混过去才行：

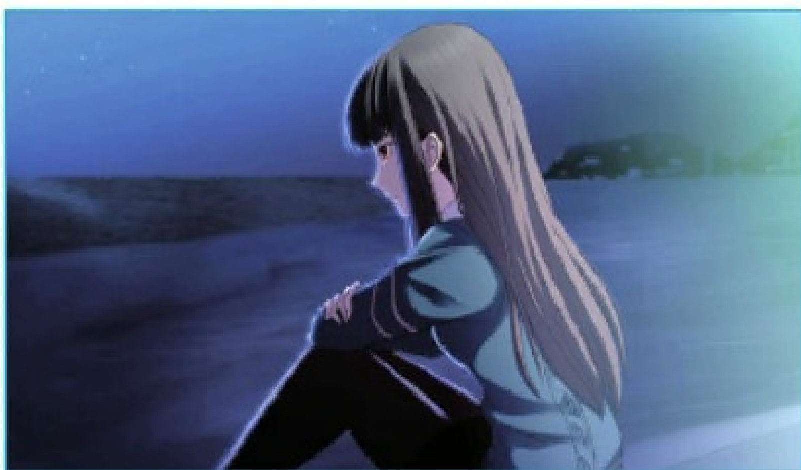
千夏	问说这是打算收买代理店长
霞	问说这是对我的挑战吗

稻穗邀请霞到店里打工，霞欣然同意。这意味着，晚上的时候霞和千夏将会一起打工，这对我仿佛末日降临。稻穗代店却是一脸轻松，露出一副奸笑的表情。快到下班时间，我：

千夏	送千夏回去吗
霞	送夏回去吗？

霞打来电话说迷路了，我连忙动身过去寻找。酪萨克餐厅里，霞已经喝完一杯咖啡，看来晚餐我们得在这里打发了。点餐的时候看着女服务生，心想明


在公园的树林里看到一脸温柔的霞


月光下的霞坐在海边暗自泣啜

天霞就变成这样子了，心里充满了：

千夏	不安
霞	期待

黑种草之章～困惑

放学后到社办等候老师，她要我帮忙寻找某只箱子里的资料，我辛苦的逐只搬箱子下来……赶到风流庵的时候已经迟到1小时，在门口看到霞正瞪着千夏，而千夏一动不动的站在那里，连忙问：

千夏	千夏，怎么了？
霞	霞，怎么了？

千夏说是做错事才被霞骂，而霞也无话可说的转身离开，我满腹疑问的跟进店去。我来到外场，游目四顾：

千夏	寻找千夏
霞	寻找霞

霞在指使千夏干活，而千夏则是垂头丧气的接受。这时霞身边的小孩将盘子打翻，她将坠落中的盘子用鞋跟踢高，盘子飞过她的后背和肩膀落在她的手上，如同电影中的特技镜头，全场响起喝彩声。

亨哥听到霞的绝技名称一脚跟踢，恍然想起童年的玩伴，曾被她这一招踢到过胫骨。连忙说自己是从前称她为霞妹的公园领主。看到两人兴高采烈的叙旧，我的心里忽然不是滋味。

下班时间到，霞在休息室里等我，两人一起到超市买特价商品，不巧撞见千夏，她用疑惑的眼光望着我，我连忙：

千夏	告诉她特价情报
霞	碰巧

霞耸肩离开，我跟在千夏的后面买了大堆的特价商品，回来的时候千夏跟到家里，打算确认那些古董的安全，我没有理由拒绝。在厨房千夏再次对那两支牙刷提出质疑，我解释道：

千夏	因为太麻烦了
霞	就跟上次说过的一样

千夏开始忙碌着做起晚餐，而我则心乱如麻。正胡思乱想门铃响起，霞走了进来，千夏一脸愕然。霞镇定从容的出示了超市的集点卡，上面写有我的住址，随后向我丢了个眼色。

三个人一起吃晚餐，时间的流逝让我如坐针毡。吃完饭送她俩去车站，回家后接到霞发来的短信，她迷失在滨吹的海边。霞正站在海边眺望海面，喃喃的问我能否抓到月亮。

蝴蝶草之章～和你在一起

今天是周六，霞向代店请了几个小时的假在家里看剧集。当我赶到风流庵，亨哥见霞没有来，顿时精神萎靡，抱怨我没有把女朋友带来，我说道：

千夏	……你在说什么蠢话
霞	我叫不动那家伙啊

不出意料，今天店里也是人声鼎



沸，霞能在高峰前赶来还算有点良心。霞来到之后，亨哥就如鱼得水似的活力充沛，经常蹭到霞的身边叙旧，我听了有种置身事外的疏离感。亨哥提到大辅



打工的时候，千夏和霞之间的气氛有些紧张



在超市里千夏和霞不期而遇



亨哥热络的和霞攀谈叙旧

的时候，霞的声音听起来很高兴的样子，而我的胸口传来阵阵的痛楚……

下班的时候稻穗代店送给我两张海洋世界的入场券，我便想：

千夏	邀千夏一起去
霞	邀霞一起去

【选择“邀亨一起去”3次，会达成BadEnd3结局；选择“邀千夏一起去”，剧情接续“红海豆之章～童心”；选择“邀霞一起去”，剧情接续“郁金之章～陶醉在你的影子里”】

千夏路线：红海豆之章～童心

昨天晚上就告诉了霞，我要和千夏一起去游乐场，可今早的闹钟没有响起，她也没像往常那样叫醒我，害我全力奔跑仍然迟到了半小时。

在云霄飞车前排队的时候，千夏问起稻穗本来要跟谁一起来，我说：“我知道”。坐完的云霄飞车，我已经灯尽油枯，一副快死的样子。在公园里意外的遇到了织姬老师和诗名，诗名提议大家一起玩，而千夏则拉着我逃跑。为了摆脱掉追兵，千夏带着我坐上了旋转木马。

两人在湖边的长椅上休息，千夏开始喂我吃亲手制作的便当，引得行人注目。吃完午餐，疲惫感烟消云散，于是去给千夏买冰淇淋，不想被诗名和织姬追到了……回到湖畔找到不安张望的千夏，正要叫她，却感觉腿脚动弹不得，呼吸也愈加艰难。我恍惚中看到小时候的千夏在公园里哭泣，那个大辅在劝慰着她。恢复意识，看到千夏朝我招手……

霞路线：郁金之章～陶醉在你的影子里

一大早就被霞叫起来，她还准备了早餐。走在前往海洋世界的路上，背着小包的她不时雀跃的像个孩子。乘坐云霄飞车的时候，霞的尖叫声穿透了我的耳膜，她的手向我抓来，我连忙握住了它。

来到梦幻区的企鹅世界，她的脚步定住般的动也不动，有些犹豫的样子，于是拉着手走了进去，她热情地和银次郎布偶握手拥抱着。我们乘坐列车环游动画世界中的海豹岛，用手里的激光枪去消灭出现的怪物。

午餐时间，我们来到公园里的草原上，吃着霞亲手制作的便当，相当的美味。午餐后，我们乘坐了摩天轮，透过窗户望到附近的公园，这时强烈的头痛侵袭着我，视野开始崩溃，我听到亨哥叫着大辅的名字，朦胧中浮现少年的影像。恢复意识，霞不安的注视着我，握了下我的手……

芝樱之章～胆小的心

诗名来到了店里，一劲地嚷叫帅哥服务生，虽然我脸皮没有厚到立刻答应，但也不能放任她不管。翻看手机的时候发现银次郎的吊饰不见了，那是我丧失记忆前唯一保留下来的东西。

找遍所有地方后回到风流庵，稻穗将那只吊饰交给了我，说是霞在打扫的时候拾到的。失而复得的吊饰，拿在手里就有一种安全感，眼前的视野忽然扭曲，脑海里似乎有东西要爬出来，头痛欲裂的我不觉跪在地上，整个世界在崩溃。

我被千夏扶起了身躯，然后在天川叔家里饱餐了一顿，让我感受到久违的家庭气氛。

勿忘草之章～不要忘了我

被闹钟吵醒后，感觉头痛目眩，给千夏去电话说晚点到学校，千夏便要赶过来接我。

我连忙推门出去，下楼梯的时候失足跌落下来，瞬间失去了意识……被霞摇醒了，是在公寓的床上，这时千夏闯进来质问我为何霞会在这里，头昏脑涨的我什么也回答不出来。

气恼的千夏打电话给天川叔，汇报霞跟我在同居，天川叔表示早知道这件事，而霞也坦然承受千夏的目光，甚至露出微笑。千夏挂断电话，说也要和我生活在一个屋檐下。

上课的时候整理早晨发生的事情，







（左图）为了摆脱老师和诗名，千夏跳上了旋转木马
（左下图）和霞一道乘列车进入企鹅世界
（下图）和霞乘坐摩天巨轮

透过千夏和天川叔的电话，判断千夏和霞和我同是小时青梅竹马的朋友，另外还有一个叫大辅的家伙，我们四个人经常玩耍在一起。其实天川叔一直知道我和霞住在一起的事，只是佯作不知。

放学的时候和诗名同行，将心中的困扰说给她听，她答应帮忙收集大辅的死亡情报。路上遇到了霞，一脸阴沉很不高兴的样子，诗名为了摆脱沉重的气氛逃走了，只剩下霞不时的扫视着我，令人忐忑不安。她问我和诗名有什么交易：

千夏	不说
霞	说

霞猜出是大辅的事，我拜托她告诉我从前的事情，她摇摇头，说从他人那里得到的记忆没有任何的意义。跟着她前往公园，这里是我们以前的游戏场所，大家都很尊敬大辅，那个为了别人的事不怕受伤的少年。霞很高兴的说着大辅的事，眼里却浮现寂寞的光芒。从她对我冷淡的话语中，我似乎做了什么令人无法原谅的事情。

傍晚的时候千夏敲响了门，屋子里的霞和千夏是一触即发的气氛，没有比这里还要可怕的地狱。晚餐的时候为了缓解气氛，说起自己的记忆探索之旅，千夏露出不安的表情。

晚上准备睡觉的时候，千夏执意要一起睡，我说：

千夏	理所当然
霞	真是可惜

琉璃菊之章～追想

早餐的时候，千夏和霞是唇枪舌剑的角力，让我没有一点的食欲。

上课的时候，我在当黑板专员的时候站着睡着了，被同学们嘲笑了一番。睡梦中回到了孩提时代，我们四个孩子一起在树林里玩耍。课后被织姬老师叫到办公室，我对她说起寻找记忆的事。回到走廊，千夏拉住我的襟角，央我放弃找回记忆，她觉得会发生不好的事情。

午休的时候跑到天台上睡觉，诗名带来了情报，但她不建议我看，怕我会受到打击，我“**即使如此我还是想看**”。诗名递给我一张纸，上面写着学校给家长的注意事项：请告诉孩子没有勇气之石，由于芹泽直树拜托鹰见大辅去拿洞窟里的石头，而发生令人痛心的死亡事故。

读完这则通知，胸口剧痛，脑袋也逐渐溶化，世界开始扭曲。大辅是因为我的胆心而死的吗？上课的铃声响起，我仍躺在天台上整理思绪，一想到大辅的事，胸口就如此的痛苦难耐，它一定是当时的我感到悔恨和罪恶的意识所产生的。我的记忆里缺少某个重要的东西，所以对大辅的死只是感到悲伤而已。要找谁询问呢，我想到了亨哥。

赶到风流庵，亨哥开始追忆孩提时代，大家一起跳到海水里捞月亮的情形……里莎猜测我在胶囊里会放进勇气之石。若找到时光胶囊或许能找回关联的记忆，这是我的最后希望。在吧台边询问千夏和霞，她们都不记得小时候将时光胶囊埋哪里了。晚上睡觉的时候思忖再三，到底要不要找时光胶囊呢？

千夏	应该要寻找
霞	不要寻找比较好

【走千夏路线，若选择“不要寻找比较好”，会达成BadEnd4结局】

我想到公园里的那棵大树，霞曾说是我们经常玩的地方，于是我趁着夜色赶到那里，在树下霞曾坐过的地方挖下去，不久挖出一只铁盒，正是小时候四人埋下的时光胶囊。我心跳杂乱无序，伸出的手颤抖得厉害，全身在拒绝打开它。

这时空中传来千夏的呼喊声，回头看见千夏举着铁锹劈了下来，在我的手和铁盒间划出一道沟痕，阻止我打开盒子，她已不是那个10年来一直在我身边的同伴了，这时霞冲过来抓住了她。我脑袋一片混乱，为什么千夏会恨我，而霞会救我？

她们俩人互相的打着耳光，一边哭泣着一边伤害对方，我想那铁盒里一定有千夏憎恨我和霞保护我的理由。打开盒子，里边有3块勇气之石，还有一张千夏和男孩子牵手的合影，那男孩的胳膊上没有胎记，不是我。那么，我到底是谁？

一阵恍惚，霞朝我叫出大辅的名字，我的意识逐渐坠入黑暗之中……

根据此前选择分别进入千夏篇或霞篇

千夏篇

玛瑙所指示的道路

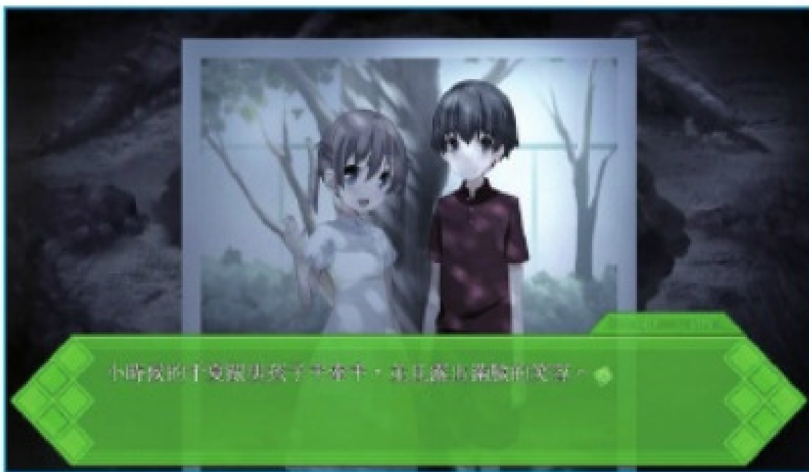
手里的温暖触感让我醒了过来，听得到她的呢喃细语，听到她在向我忏悔，说她早知道我并非阿直，却一直欺骗着我。这样说来，活着的我是大辅，而死的则是直树。那件事之后，千夏一直把我当成直树，陪伴在她的身边。然而，现在她发现，不过是为了留在我的身边，而利用了阿直，这真是悲伤至极的告白。

千夏的手渐渐脱离而去，我感觉这是最后见她的一面，于是“**抓住千夏的手**”【选择“**就这样放开小指头**”，会达成千夏·BadEnd1结局】。这时儿时的回忆走马灯似的闪现眼前，为千夏捞月亮，吃千夏做的泥丸子……在直树死去后一直陪在她的身边，甚至抗拒自己是大辅的事实，封藏了自己从前的记



（左图）千夏和霞互殴着耳光
（左下图）千夏高举铁锹出现在我的背后
（下图）相片上千夏牵手的男孩并不是我，那么我是谁











（左上图）躺在病床上的我，听到千夏的喃喃自语

（上图）听到千夏一段悲伤至极的告白

（左图）千夏坚持要为我擦背

忆，这让我了解有多么的喜欢她，于是用吻封印了她那自责自怨的唇。

水晶的另一侧

天川叔来到病房，说起事情的来龙去脉，并恳请我能和千夏生活在一起。终于出院了，我拉着千夏赶到风流庵。

一阵忙碌之后来到休息室，霞告诉我要从住处搬出去，是为了不再刺激到千夏。她还对此前的照顾向我道谢，少见的谦虚有礼的态度让我如同看见稀世珍宝一样。

下班后和千夏去超市采购食材，然后在家里做了一顿美美的大餐。吃饭喝足，准备睡觉的时候千夏蹑手蹑脚的走了进来，问可不可以一起睡……

阿赛斯特莱石是清醒的吗

上课的时候，千夏仍若无其事的坐在我的大腿上不肯回到座位上，弄得织姬老师也无计可施。午休的时候她更是黏人，要在天台当着同学的面喂我吃饭，我耐不过她的央求只好照做。

回想这一天，千夏的情绪起伏很大，亢奋的时候连老师都没法子，也会因为一点小事而难过。她拼命地想让我高兴，却一直不肯叫我大辅。晚上睡觉的时候千夏又进来了，呢喃着阿直的名字入睡。

绿陨石带来的刺激

我和千夏的浓情蜜意成为学校的话题，同们学简直将我们当成了珍禽异兽。午休的时候千夏仍然叫我阿直，我的胸口疼痛难耐，朝她吼了一声，说我叫鹰见大辅，拜托她别再叫阿直了，也不准再说是阿直的新娘子。千夏恐惧地后退一步，如断线的木偶般倒下。

我叫来救护车将千夏送到医院，然后抱着愧疚的心情前往天川家。天川叔和我赶到医院，办千夏办理了住院手续。回到天川家，天川叔说起千夏的事，她从小就作为家族继承人的妻子接受教导，将她调教成想要的人格，遵从某人的意志而活着。现在我不承认是直树，就断了和我的羁绊，生命也因而失去了光彩。天川叔要我好好照顾她，我说“**请交给我吧**”，为了救千夏，我什么都愿意做。

虎眼石降临的时候

来到小时候寻找勇气之石的洞窟，从里边拿起一块石头，然后来到外面的海岸，对着月亮丢进黑暗的大海中。

反面与正面的摩根石

一直思考着如何拯救千夏，心里也一直缠绕着一股庞大的不安感。这时千夏开门进来，满脸洋溢着笑容，一点也不像是住院的人。她突然抱住了我，尽管伸手就能触碰到她的脸庞和嘴唇，我却觉得她很遥远。

千夏的热情和亢奋比从前有过之无不及，为我洗澡，为我做晚餐，一起睡觉，尤若甜美的拷问折磨着我，而我却什么也不能做。真是不知是天堂还是地狱的夜晚！

红缟玛瑙的流泪

霞自从搬出来，一直住在风流庵的二楼。来到她的房间随便在毯子上坐下来，将昨晚发生的事情全盘托出，霞称赞我钢铁一般的理性，然后指出千夏仍然把我当成直树，并且希望能有个孩子，我不能接受她，否则就没有挽回的余地了。她还说出一个事实，直树生前喜欢的人是她，不是千夏。

迷茫的黄翡翠

几天来一直忍受着千夏的热情攻势，不知道如此下去我们能否得到幸福。来到海岸边和霞见面，她说千夏仍然被直树的亡灵束缚着，不肯正视身为大辅的我，一直将我当成直树来对待，若让直树再死一次，就能让千夏清醒过来吧，不过那样的话，也同样断掉了我和她之间的羁绊。

在风流庵打工的时候接连出现失误，稻穗代店询问我发生了什么状况，于是我将和千夏、霞之间的事情全部说了出来。稻穗沉吟了片刻，他打了个比方：倾盆的大雨中，我和千夏有只能遮蔽一人的雨伞，如果两人都淋湿，谁也无法获救；若我把雨伞给千夏，至少她



不会淋湿。

我不再迷茫，就像一支找到目标的箭。来到天川叔的面前，我说出要变回大辅身份的想法，为了让千夏从过去的束缚中解放出来，只好让现在的直树完全的死去。天川叔听到我的话，露出获得救赎般的表情。

这时身后出现千夏的身影，她听到了我们的谈话，转身跑出家门，我在追她的时候失足摔落石阶，记忆的闸门打开了……我爬起来给霞打了电话，决定到那里去海岸的“石阶”找千夏。【选择“**公寓**”，会达成千夏·BadEnd2结局】

赶到石阶，十年前千夏曾在这里推下我，而在绝望和悲伤之中，我成为了千夏所希望的“直树”。千夏对我说出内心的想法，她一直在我身边，却持续的从我身边夺走幸福，以直树的新娘子自居，让其他的女孩子却步不前，她就是这样残酷的人。说着，眼泪在脸颊上留下一道泪痕坠落地上，随后吹来的一阵强风使她失去了平衡，我连忙抱住了她，不想再失去这种温暖而亲吻了她。就算世界末日来临，我也不在乎……

千夏·HappyEnd结局达成

千夏路线其它结局说明

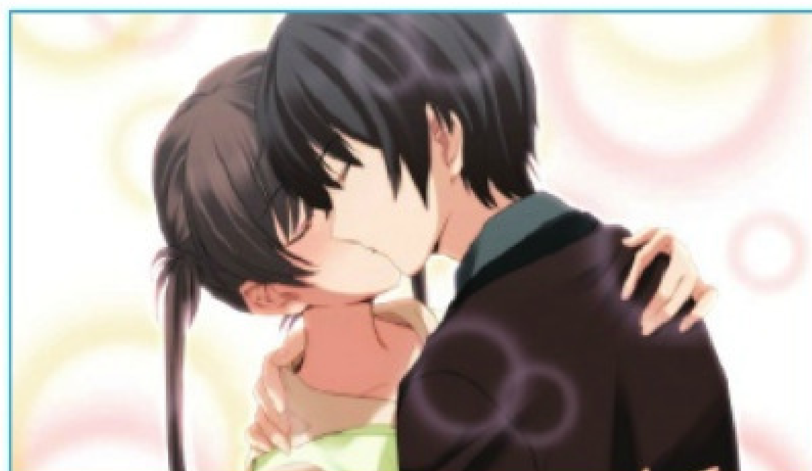
千夏·BadEnd1结局：在“玛瑙所指示的道路”章节中选择“**就这样放开小指头**”，剧情接续“紫锂辉石的花盆”章节：

千夏离开了大辅的生活圈子，天川家搬到遥远的地方，连霞也不知所踪。大辅每天到风流庵打工，以直树的身份继续努力生活着。

千夏·BadEnd2结局：在千夏篇“迷茫的黄翡翠”章节中选择去“**公寓**”找千夏，结果接到天川叔的电话，千夏从海岸的石阶那里摔下去了。几天后前往医院，千夏认出大辅，却称父亲为天川叔，她已变成了霞的身份，就像从前失去记忆的大辅一样。大辅像泄了气的皮球般，无力地跪下了。

BadEnd1结局：在共通篇“风和女人是锁不住的”章节中选“**不给她备用钥匙**”，和她打勾勾道别。不久亨哥因为离家出走而强行入住直树的公寓，结果一晃就是半年，不知这种似甜实苦的生活会持续到什么时候。







（左上图）霞说千夏仍被直树的亡灵束缚着

（上图）被千夏索吻，却被赶来的诗名拍个正着

（左图）课堂上的千夏朝我扬扬小手指，露出甜美的微笑

BadEnd3结局：在千夏·霞共通篇“蝴蝶草之章～和你在一起”章节中选择“**邀亨一起去**”3次，于是和亨哥前往海洋世界游玩……

BadEnd4结局：在千夏·霞共通篇“琉璃菊之章～追想”章节中选择“**不要寻找比较好**”，剧情接续“胡枝子之章～沉思”，和千夏·BadEnd1结局差不多。

BadEnd5结局：在千夏·霞共通篇“琉璃菊之章～追想”章节中选择“**不想看**”和“**不知道也没关系**”，剧情接续“唐绵之章～变心”：我没有勇气知道真相，逃离天台的时候失足摔下楼梯。醒来身在医院，现在他什么也不记得了……

霞篇

梦现

手里的温暖触感让我醒了过来，原本期待一觉醒来，之前发生的都是一场梦呢。没想到十年来以直树生活的我，居然会是大辅，这是梦还是现实呢？

听到床边的霞在喃喃的告白，看到我醒来，她如惊慌的小兔想要逃开，我连忙抓住了她的手……又到了探视时间，天川叔和霞来到病房，天川叔早就知道霞和我同居的事情。听他讲完事件的来龙去脉，我终于明白千夏心灵所遭受到创伤，而霞为了保护我才以半强迫的方式住进家里。

几天后出院回到公寓前，心里踌躇着如何面对霞，一直到太阳落山。进屋从霞的手里拿到一封信，是千夏留下的，她已搬回到天川家，现在还不知如何来面对我和霞，让我们好好相处。

在我转身换衣服的时候，霞从身后抱住了我，向我剖白心迹，我拥住她的身躯吻住了她，透过相触的小指与唇，喜悦感在我们俩之间循环。

霞动手作了堆积如山的料理，来庆祝我的出院。我的身份成了大辅，而霞是我青梅竹马的伙伴，现在是我的恋人，今天真的应该好好庆祝一番。

桃源

上学的路上遇到千夏，她和往常一样打着招呼，但视线一直没瞧向我。她向我道歉，一直想替直树报仇，而对我心怀恨意。在我的脑海中，都是和天川



家在一起度过的快乐回忆，对她没有责怪和埋怨，于是和她作了约定：当她有烦恼的时候，我会以青梅竹马的身份来帮助她。

今天的风流庵提前打烊，店里的伙伴们为我的回归举行了欢迎派对，稻穗代店还给我们放了一天的假，我和霞接受大家的好意先行离开了风流庵。霞握着我的手不放，说只要和我在一起，不管做什么都很高兴，即使只像这样牵着手。听了她的话语，仿佛渗入内心的幸福感扩散全身。

告白

今天晴空万里，是约会的好日子。我和霞一起乘坐电车，一起到海边回忆孩提时代捞月亮的情形，一起到公园的树下回忆当年的游戏，然后霞认真的向我告白。我望着这个隐藏自己的痛苦而默默守护我的女人，对她说：我爱你，你愿意永远陪伴在我身边吗？

曙光

今天霞没有去风流庵，我连她的


听着霞的喃喃告白，我不由拥住了她的躯体吻了下去


风流庵为了我的回归而举办了一场派对

那份工作也做了，搞到下班的时候腰背疼痛，苦楚难耐。回到家里，却四处不见霞的人影，桌上放着一张霞留下的纸条，写着：再见了！

澪标

联络不上霞，不着边际的猜想在我脑中盘绕。接到稻穗的电话，说霞已经辞掉工作返回老家了。我打电话给天川叔，他答应帮忙调查此事。屋子里没有了霞，我感受不到生活的现实感，万念俱灰。

一夜无眠。在收到天川叔的短信后，如约赶到公园。天川叔告诉我，霞被关在芹泽本家的大屋里，并说出霞的父亲南云的阴谋。现在我只能在千夏和霞中间作出选择，如果守护千夏的话，就得舍弃霞不管，她会被迫与芹泽本家决定的陌生人结婚；若要救霞，就等于放弃千夏，她的精神会崩溃。我该如何选择呢？

来到风流庵和稻穗代店探讨了这个问题，他仍然以雨伞为例，给我上了生动的一课。思忖良久，我的选择是“霞”。【选“千夏”，会达成霞·BadEnd结局】

千夏给我想出一个计划，在河岸和霞会合后沿铁路逃跑，乘坐早晨的首班车逃得远远的。于是给霞发送了一封密语短信，来到藤川的河岸边等候她的到来。霞如期而至，紧紧地抱住了我，这时南云露出可憎的笑脸跳了过来，说话间朝我狠踹了一脚。我知道这个家伙就是造成一切痛苦的根源，愤怒充满了全身，冲上前挥拳砸在他丑陋的脸上……

林荫道上，我和霞并肩的走着，小指勾在一起。在我们的面前，有台熟悉的车亮起了灯。

拂晓

选择逃亡的我和霞，没想到是千夏救了我们。天川叔向芹泽家族提出警告，说明有可能同时失去千夏和霞的严重事态，并将过去事情的真相说了出来，家族将罪责归于南云，将他放逐出去，而我成了家族的候选继承人。

和霞行走在上学的路上，在车站前遇到千夏和亨哥，四个人玩闹了一会，在要进站的时候我亲吻了霞。和霞的相遇让我知道了温柔、坚强和脆弱，我紧紧地抱着她，告诉她只要两人都没放弃，那幸福就会一直延续下去……

久远

我恢复了大辅的身份，同学们也慢慢的接受了。在某一天，霞转到了我们班上并成为了我的同桌，她微笑着对我说：小女子不才，愿和你共度一生……

霞·HappyEnd结局达成

霞路线其它路线说明

霞·BadEnd结局：在霞篇的“澪标”章节中选“千夏”，剧情接续“水葬”章节：我选择去救重要的家人－千夏，而放弃了最喜欢的人－霞。但我没有救到千夏的心，她仍然视我为直树，我们陷于脱离不了的泥沼中……

BadEnd2结局：走霞路线，在千夏·霞共通篇“天竺葵之章～尊敬和信赖”章节中选择“不拿”备用钥匙，我没有追出去找霞，而霞再也没有回来，手机也打不通，我和她完全的失掉了联系，真后悔当初没有追出去。P







（左上图）南云那张丑陋的脸出现在我们的面前

（上图）没想到霞转到了我的班，还成了我的同桌

（左图）坐在我身边的霞，朝我露出甜美的微笑

在各种奇特的电子产品里，苹果手机、平板电脑的周边附件占了很大的比例，它们外形多样，功能各异，创意层出不穷。当然，这与苹果产品近两年来销售状况极好有关。历史上几乎所有销量好的产品，周边设备都会有一个从发展到繁荣的时期，就像PC上的打印机、扫描仪、外接游戏手柄、摄像头等，起初并非PC上的标配，但后来逐渐被人们接受并习惯，也不再觉得它们古怪或可有可无的了。一旦有了稳定的销量增长，建立起足够庞大的市场，再加上开放的平台，造就出一个有钱可赚、发展良好的生态系统，也许真的过不了多久，就会有一些设计苹果外设产品的企业成为市场上的新星，而且这些企业会把新的科技观念，注入到普通人的生活中……所以说千万不要小看了那些“怪东西”喔！

没电视？没问题！
——多功能投影机



看到这个多功能投影机时，笔者不禁感叹若是它早出现七八年，说不定能成为数码产品爱好者们心中的神物。不信你看，除了能播放DVD、CD及接收电视信号外，它还能直接读取并播放SD卡中的内容，再配上手提收录机那样的复古造型，让人瞬间回想起上世纪80年代流行的收录机，觉得格外温暖亲切！





↑ 带有遥控器和电视天线

← 顶部有10多个开关按钮，在追求“家电触屏化”的人眼中或许没有什么吸引力，但若是喜欢老式收录机的人，一定明白这就是功能齐全的象征

除了讨人喜欢的造型外，这款产品更重要的功能是作为便携式投影机使用，它内置可旋转投影仪，能自由地把影像投射到墙面、天花板等平面上。依靠8节C型也就是我们所说的2号电池供电，能连续使用数小时，提供了出色的便携性。你可以和朋友一起，提着它到广场看场世界杯比赛直播，享受一下更好的空气和不一样的观看氛围。投影机投射出的图画尺寸巨大，相当于75英寸电视屏幕，看起来相当壮观。

表面看起来很酷，但它毕竟只是一款便携式产品，投影画面的分辨率只有可怜的640×480，勉强能达到DVD的视频清晰度；亮度也仅有20流明，环境光稍强便会看不清；对比度也很低，为100：1，画面缺乏丰富的色彩和层次感……所以若是想欣赏高清画面，还是得老老实实买台高清电视。投影的表现不佳或许情有可原，但令人费解的是该机的其他功能也很落后，似乎根本没有注意到时代的发展，例如读卡器最大只支持8GB的存储卡，内置芯片兼容的播放视频格式是老旧的AVI、XVID、MPEG-1、MPEG-2，音频文件除了MP3外均未提供支持。

尽管影机性能不那么理想，其他功能也比较落伍，但笔者相信喜欢它的人并不会在意这些问题，我们可以想象当和朋友在室外聚会时，如能随时播放段搞笑的录像，或一起分享旅行时拍的照片，那会是一个多能活跃气氛的事。作为播放音乐的CD机，它也是一件不错的电器，扬声器功率为4W×2，音质好于许多低价的便携式音箱。

看得大，不如看得远

最近在美国，一位民间牛人发起了名叫“阿斯特罗夹子”的计划（AstroClip），它的目标是生产一种转接器，把iPhone 4和天文望远镜组合在一起，变成迷你“天文台”。听起来很神奇，原理却很简单，转接器就是一个把iPhone 4固定在望远镜上的夹子，像手机套那样把iPhone包起来那样，再用一个卡口连接望远镜，通过螺丝微调距离，让连接变得稳固，摄像头正对望远镜的目镜。

这么做有什么好处呢？我们知道iPhone的摄像头拍摄效果不算太坏，可惜的是没有光学变焦功能，而且即便有也绝不适合拍摄月亮、行星……用这个小工具固定后，iPhone就可以利用天文望远镜拍摄星星了，而且稳定不抖动！产品设计者正在募集资金，希望可以筹集到1.5万美元，以确保产品可以在美国生产，每个捐助25美元的人都可以在制作好后获得一个产品。在人力成本较高的美国，如果25美元购得这样的一个小工具，价格还算比较合适，而且拍下的照片拿到论坛、博客上分享，也非常酷。



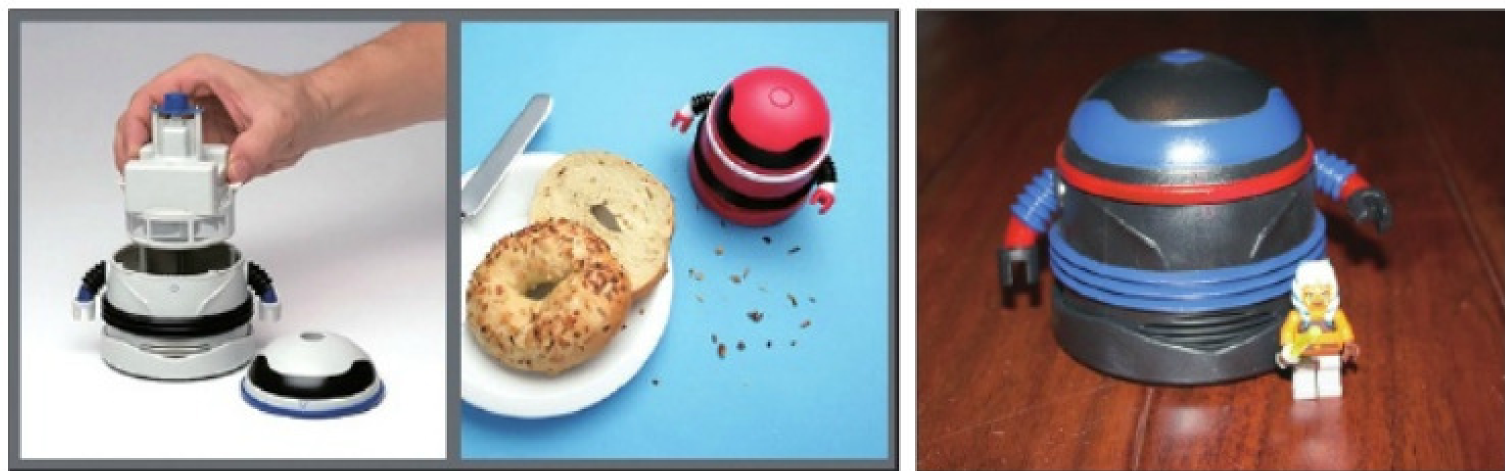
你选哪个做伴？
——逗猫激光塔和清洁机器人



爱猫的人都知道，小猫喜欢追逐任何快速移动的物体，尤其是会发光、亮闪闪的。如果你养猫，也有过用手电筒逗得小猫团团转过的经历吧，看着小猫发疯般地追

逐拍打很是有趣，也不失为一种帮助宠物锻炼的办法。现在科技进步，传统的逗猫方式也可以更简单了，我们只要花不到100元，就能购买到图中那个“激光塔”，它会随机地在地面、墙上投射出激光束，15分钟后自动关闭，时间正适合，锻炼强度不大，小猫也会玩的尽兴。

笔者原来一直不理解不养小动物的人，后来明白他们要么是被环境所限无条件饲养，要么是不喜欢打扫或多花时间照看。如果你也是其中之一，就选择这款清洁机器人做伴吧，它要求的不多，需要的只有2节5号电池，它绝不掉毛、不吵闹，你根本无需打扫，更棒的是它还会帮助你打扫餐桌。在机器人可爱外壳的内部，是一个小型的吸尘器，吸力比不上真正的大家伙，不过对付碎屑残渣还是绰绰有余。使用时把机器人的胳膊抬起，它就开始工作了，噪声还不算很大，至少不会吵得人不能忍受。另外小机器人也很轻，只有约250g，小朋友也能拿得动。





↑实物拍摄，看起来效果还不错

↖经常在把餐桌搞得一团糟？用清洁机器人搞定吧！

←三种颜色：黑、白、红

机器人有噪声？“发光男孩”没有，“UFO”也没有！

如果觉得机器人吸尘器吵闹，这里还有一个叫“发光男孩”的太阳能台灯，它真正做到了绿色环保。暴晒之下，台灯能迅速充满电，使用时间约在6小时左右，LED灯管持续放出幽蓝的灯光……把它睡前放在床头，是不是有点儿《鬼马小精灵》中“卡斯帕”的感觉？



白天吸收阳光，夜晚放出光亮

还有另一个会发光也很神秘感的台灯，它叫“UFO Night Light”，售价40美元，尺寸约为15cm×15cm×2.5cm，也很适合放在床头，不过它需要外接电源使用，而且不怎么可爱。



喜欢UFO的人应该不能接受图中外星人那张表情惊讶的脸

更有味道的生活
——“冷冻水果处理机”和“小鸟佐料瓶”

报纸上说，我国31省市居民的收入增速已“跑赢”了CPI，虽然有了一些质疑的声音，但数据不会是假的，现实既然如此，那么这些省市的居民迟早会发现是自己的感觉错了。收入涨了，物价也还在可接受的范围内，“通胀预期”之下国民的节约意识也获得了提高，例如一些生活在城市的年轻白领购买水果时的观念发生了改变，变得更在意价格、关注性价比了。过去他们每天都到水果店购买最新鲜的，但现在也学会了趁超市打折多备些，足够吃上数日。这是一个好现象，不仅能吃到水果，而且算下来还可节约数元到数十元。



如果你一样也懂得节俭，经常购买很多水果，可以考虑再备上一台图中的“冷冻水果处理机”，以免吃不完的水果坏掉可惜。这个产品的过人之处在于操作非常简单，你无需调制配料、购买添加剂，只要按照步骤将想吃的水果放入机器中处理，它就会自动加工，把水果变成像果冻或冰淇淋那样好吃，当然你也可以加入巧克力、奶油，或其他能增加味道口感的配料。

给生活多加点神秘感

生活应该是五颜六色多姿多彩的，神秘感会让生活变多一点浪漫的味道，就像小说《达芬奇密码》中提到的圣杯，人们为它赋予了令人着迷的神秘色彩，引得世界各地的人们去探索解密。你如果看过电影《达芬奇密码》，一定对那个“密码筒”很感兴趣，是不是也想拥有自己的密码筒呢？在一家国外的购物网站上，就有一款售价64美元的迷你密码筒，仿真度着实不错，你可以把笔记、珠宝，或者其他珍视的东西藏到里面，设定一个密码，等待有心人去破解吧……



表面经过做旧处理



不想亲手摆弄一下么？





↑ 把做好的“冰淇淋”倒入模具中，经过冷冻就变成冰棍了！

→ 配上刨冰机，你也能制作冰点了

中午吃过甜甜的水果冰激凌，你下午又要考虑晚餐吃什么了。自己做饭干净卫生，也相对经济划算，不过烹饪费时费力，而且菜肴的味道往往直接和厨师的心情挂钩，心情越好口味也就越佳。为了在做饭时给自己个好心情，买几个漂亮的作料瓶当摆设是个好方法，比如这个“小鸟佐料瓶”就非常漂亮可爱，它适合装入盐和胡椒粉。当转动小鸟头部时，它的眼睛也会变色，蓝色是关闭状态，黑色是胡椒粉，白色是盐，你再也不用担心加错作料，或者像一般作料盒那样撒得到处都是了。



↑ 煎蛋时加些胡椒味道更好
↗ 不同颜色的眼睛分别代表胡椒、关闭和盐
→ 和乐高玩具比起来还是挺大的



USB接口用途多
——“变形金刚音箱”和“USB体重秤”

在《变形金刚》动画中，汽车人领袖“擎天柱”为了团队冲锋陷阵、英勇无比，多次负伤又顽强地战斗到底，是反派霸天虎的心腹大患。当年该动画播出时，许多小朋友都很喜欢“擎天柱”，当然也有许多人喜欢霸天虎首领“威震天”，在学校里和院落中，经常可以看到小朋友们互相争执不休，定要决出哪个领袖更强大。如果换做现在，有了这个变形金刚音箱，“擎天柱”的粉丝一定会说：“看，知道谁厉害了吧，独有‘擎天柱’头像，没有‘威震天’！”，对方也定会狡辩：“看，‘擎天柱’的头都被‘威震天’切下来了！现在知道谁更厉害了吧！”

当然，笔者还是认为“擎天柱”更厉害些，因为从目前的情况看，“擎天柱”可以当作音箱用，而“威震天”还不能……玩笑至此，如果你也喜欢“擎天柱”，这款售价约50美元的产品是个好的收藏，它有着经典“擎天柱”的头部外形，侧边可开启插入USB数据线（占用PC上2个USB接口供电），音箱工作时眼部会放出蓝色光芒。



另一款USB集线器，售价35美元，造型为《变形金刚》电影版中的“擎天柱”头像，与前面的音箱相比似乎在做工上逊色不少

USB接口除了能供电外，更重要的用途就是传输数据了，这里就有一款电子称就利用了这点。它与一般的电子称不同的是能把测量的数据存入U盘中，即当把U盘插入电子称并测量后，电子称会把测得的体重、脂肪含量、水含量等数据一并存入U盘，用户可以在PC上用专用软件把数据导入，并做记录和分析，非常适合全家人测量记录，关注家庭成员健康。



不插入U盘也可正常测量，但无法存储数据

汽车上的USB接口



现在流行的电子产品似乎都选择用USB接口充电，像平板电脑、智能手机、GPS等等，出门在外时如果不备上充电器还真有些不放心。如果你是有车一族，这款车载点烟器转接USB的小工具可能会解决你的燃眉之急，它有两个接口，分别是1A和2.1A电流，并在充电时亮起蓝色指示灯。





极客杯子欢乐派对
——“键盘茶杯”“TARDIS”和“自转咖啡杯”

IT从业人员经常与电脑打交道，人生中最美好的几年里或许都在显示器前敲打着键盘度过了。和电脑一起工作并不总是快乐的，键盘上有个组合键是“Ctrl＋Alt＋Delete”，憎恨它们的人都知道，这是当程序停止响应时我们调出任务管理器时所用的。假如你也常常为了电脑故障而动肝火，不如停下了喝一杯清茶，放松一下心情再返回工作中。美国一家在线商店上架了一款12美元的3件套“键盘茶杯”，3个茶杯正是那3个常按的组合键，以后当电脑死机时，我们直接奔向它们吧！



坚固的塑料材质，可以放入洗碗机

另一个很酷的茶杯叫“TARDIS”，它和知名英国科幻电视剧“Doctor Who”中的时间机器兼宇宙飞船同名，外观也仿得有模有样。在该英剧中，“TARDIS”能抵达任何时间空间点，它的内部要比外部大，其“变色龙系统”能够使它与周围的环境融为一体。在电视剧中，主人公驾驶的“TARDIS”是过时的型号，性能不是很稳定，而且还是偷来的，并由于变色龙系统有所损坏，它一直保持着1950年代英国伦敦警察亭的外形。这样的茶杯是不是很酷呢？说不定它哪天真的会带着你冲好的茶叶消失在宇宙中。


售价约13美元，大约可以盛下0.5升水

睡不醒的人都喜欢喝咖啡，来不及煮时就会冲泡速溶的，但搅拌时还是会浪费时间。一劳永逸的办法是购买一个会搅拌的“自转咖啡杯”，它由2节7号电池供电，杯子的把手上有开关，打开它，享受你的“Coffee time”吧！




像搅拌机一样的内部结构

为了防止喝多……

人可以几天不吃食物，但决不能不喝水，而喝水也要适量，多了少了都不好，而且许多生理专家都说过，渴的时候喝水已经是迟了。这款电子水壶可以根据使用者的体重计算出应该摄入的水量，还有根据海拔、温度、运动状况、是否为孕妇等的设定，当程序计算出你该喝水的时候会自动提醒，不让身体处于缺水状态。该产品的创意极好，只是计算出的结果是否精确可靠还需验证。


电子模块可以拆卸，瓶盖为柔软的硅胶材质



好枕头让你睡得香
——“音乐枕头”和“食物枕头”



你喜欢听着歌入睡么？如果是，“音乐枕头”便是为你量身定做。首先，它是一个软绵绵的枕头，依照人体工程学设计，躺在它上面睡觉会很舒服，其次，它内置扬声器，可以通过3.5mm音频输入接口连接iPod、MP3、CD等设备，发出的声音通过泡沫海绵空隙的传播和叠加，入耳时会别有一番风味。

另外两种枕头都模仿食物造型，一种是冰淇淋三明治，另一种是寿司，躺在它们上面睡觉是什么感觉呢？应该会梦见这些好吃的吧……







睡觉后时间会变快？

每天早上睡醒时，是不是感觉睡眠状态中经过的时间一眨眼就过去了？所以难怪有“人生如梦”的说法，也许当某一天你突然醒悟时，已经是个垂垂老矣的人了。国外一家钟表公司日前推出了一款挂钟，表面上看起来和其他产品没什么不同，但细看之下你会发现它是倒着走的！——我们不能改变时间，就改变自己对时间的认识吧。

不一样的拍摄方式
——“瞎子相机”和“高清定时拍摄摄像头”




原来壳内是一部索爱K750i手机

镜头之于相机，就相当于眼睛之于人，人无目不能视物，相机无镜头亦不能拍照。可偏偏有一种没有镜头的相机出现在了网上，它浑身漆黑，只有一个按钮和一块彩屏，当你“拍摄”照片时按下按钮，屏幕上就会出现一张照片。这张照片并不是随意出现，它确实是你所在位置的一张图片，但你却很可能不会知道它是谁拍摄的。它的原理是什么？原来在“相机”内部有一部带有GPS的手机，其中装有预先写好的软件，它能利用卫星定位，找到你所在的位置，再根据此信息搜索图片分享网站Flickr上的照片，如果找到后就会选一个发送给你，很无厘头吧！



除了不太靠谱的“瞎子相机”外，还有一个稍微靠谱点儿的“高清摄像头”，它专用于监控记录，如果U盘够大（最大支持8GB）、电池容量足够，可连续拍摄分辨率为1280×1024的照片多达1.8万张。此外，摄像头还配有两个镜头，分别在一般拍摄和微距情况使用。



长夜终至

——夜访者札记·结局与真相的故事（上）

■北京 坏香橙

第一幕 长夜终至：结局的故事（上）

利贝尔通讯·弥赛亚危机专题报道

12年前，当来自北方的埃雷波尼亚帝国点燃了入侵利贝尔王国的战火时，卡西乌斯·布莱特将军，这位了不起的爱国者毅然扛起了救国重任，成功地终结了利贝尔亡国的命运。从那一刻开始，由英雄谱写历史的传奇时代正式拉开了序幕。

12年后，当夜访者——这个来历不明的死神将利贝尔推向毁灭的深渊时，圣·艾利玛斯·陶特利塔兰尼苏，这位气宇轩昂的圣武士从天而降，成功地遏止了利贝尔灭亡的危机。尽管代价沉重无比，但我们都相信，是英雄再次创造了奇迹。

是的，曾几何时，我们都相信英雄必然会拯救世界。

然而，就在这漆黑的长夜终于显现出一线曙光之时，当所有人都相信夜访者毁灭世界的野心终于宣告破灭的时候，残酷的真相无情地粉碎了我们幼稚的幻想：

给自己加冕的英雄露出了暴虐与专制之辈的真面目。就在戴上桂冠的一瞬间，成千上万的无辜民众，连同自己的家园一起成为了圣徒登神的献祭。这一刻，末日终至。

尽管局势已经无可挽回，尽管有关那位虚假的圣徒真实的身份我们依旧知之甚少，但是，作为利贝尔仅存的最后一家媒体机构，我们依旧有义务向公众报道这场事件最后的真相：

末日降临之前……夜访者曾经给过我们挽回的机会!

“难以置信，这就是夜访者的境界吗？”

在静止的时间中，在他的面前，真实的世界完全褪去了熟悉的色彩，只剩下无数绿色的亮线勾勒出复杂的几何多面体轮廓。成千上万的数据流在所有结构的周围凝固成实体，在这个凝固的世界中，唯一保留着活动效果的，只有在视野

两侧闪烁不定的弹出式属性标签而已。

"记住，拯救世界的机会只有一次。"

他的耳边响起了夜访者的告诫。"成败在此一举。"

事已至此，已经没有什么犹豫的机会了。

手指轻轻握上了腰间的刀柄，收紧，慢慢向外拉伸——看到了，这就是……熵之刃？

和周围明亮的轮廓线结构截然不同，手中这柄名称怪异的武器就像是一道不透明的阴影，不，并非如此——这种漆黑的质感完全不是常规的物质理应拥有的属性。如果一定要做出比喻的话，合适的名词只有一个：深渊。

"世间的任何概念都无法抵挡这件武器的威力，甚至连神明的化身也不例外。但是，这件武器存在一项严重的缺陷，"夜访者的话音仿佛在耳边回响，"它的构成基础是你自己的意志。从精神强度的等级来看，'1'已经是你使用熵之刃摧毁概念目标次数的上限。记住，这是最后的机会。"

是的，我们已经没有退路了。到此为止了。

"保佑我吧，艾斯蒂尔。让我来终结这一切吧。"

然而，就在默念着自己的祷文冲向最后的目标时，他的心灵深处依然在回响着一句无法消散的疑问：

这一切阴谋幕后的主宰……真的不是夜访者吗？

"你在犹豫。很好。"

突然，死寂的空间中响起了一个陌生的声音。

什……什么？

一瞬间，突袭的动作完全中断了。

"夜访者……不，还是叫它业曼吧，的确是个非常难缠的对手。它的力量足以让最强大的神灵颤栗不止，但是……这个家伙有一个致命的弱点，那就是对于'自由意志'这种无聊之物的敬意。是的，无论条件看上去是如何的苛刻，业曼传达给当事者的指示永远不会是强硬的命令，而是'选择的机会'。"

"如果从业曼的本职来看，这条原则算得上是无可厚非；但是，如果从阴谋家的角度来看，这条原则根本就是个可笑的漏洞！就以你我现在置身其中的虚数空间为例，维持这个后台领域稳定存在的唯一基础就是主使者的自我意志，犹豫与动摇引发的直接后果就是中枢控制权限的流失，进而被其它指令等级略低的当事者夺取行动的能力。没错，尽管现在的权限依然无法让我进行自由行动与你展开直接对抗，但是，要解决我目前所面临的存亡危机，这点有限的空隙已经是绰绰有余。"

虽然任务目标所阐述的这些内容几乎一个字也听不懂，但是，紧接着出现在视野中央的景象瞬间让他明白了"权限流失"的真正含义：

"尽管我们素昧平生，但是，你的弱点我可是了解得一清二楚——艾斯蒂尔·布莱特，这个既无身材又无头脑的小丫头就是你唯一的精神支柱。对于你来说，失去她就意味着整个世界彻底变成毫无价值的灰烬。正因如此，我希望你能看懂围绕在她周身上下的这些红色符号所包含的意义：每一枚符号都代表着一柄硬度接近于熔融石英的高脆性预制破片利刃，每一条符号标签上所注明的矢量坐标终点都是她身上的要害位置。即便你不惜一切代价在这里将我干掉，等到回归现实之后，这些已经完全形成实体的高速玻璃碎片也足以将你面前的艾斯蒂尔变成一具血肉模糊残缺不全的尸体。不过尽管如此，让人欣慰的消息还是存在的：由于我的行动权限实在是过于有限，所有的玻璃利刃在逻辑构成上是个共用属性的整体概念，凭借熵之刃的力量完全可以将它们一次性抹消。好了，基本状况介绍完毕，行动回合即刻结束。请问，最后一位能够阻止我成为神明的戮神者——约修亚·布莱特，你的选择究竟是什么？"

记者：所以说，你选择了救下艾斯蒂尔，而不是给艾利玛斯送上致命一击？

约修亚：是的。很抱歉，对于我来说，这个选择根本就没有周旋的余地。归根结底，我只是个无法接受失去挚爱的凡人而已……这大概就是我的极限吧。所有期待救世主降临的朋友们，对不起。

第二幕 乌有乡异闻录：真相的故事（上）

科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝公主的个人日记

时间不明

"神明的……领域？乌有乡？"

我完全不敢相信自己所听到的东西。

"没错。你想要寻找的真相就在这里。"

卡门·伊奇基尔眯起双眼，露出犹如猫科动物的微笑：

"跟我来。"

和乌有乡所有的建筑一样，乌撒酒吧扭曲的轮廓与怪异的色泽一度令科洛丝望而却步——毕竟，大多数凡人很难将一对拥有共通轴线并互成镜像的紫色旋涡与"建筑"这种概念联系在一起。不过，在这位公主鼓足勇气跨出那"小小的一步"之后，出现在面前的景象总算是让她安心了不少：悠扬的旋律，迷离的熏香，嘈杂的人群与忙碌的招待，如果忽略脖颈以上形同野兽的头颅，那么这些开怀畅饮的顾客完全与正常的人类没有任何区别——当然，个别古怪的角色还是存在的，例如站在吧台后边摆弄柠檬与调酒壶、高度几乎触及屋顶的椭圆形甲虫就是其中之一。和所有处于营业高峰期的酒吧一样，科洛丝的到来没有引起任何顾客的特别关注。就在不知下一步应该步向何方的时候，一个熟悉的声音让她找到了正确的方向：

"你说什么——数字傀儡？虚构的世界也能登神？"

"不必惊讶。只要留意一下利贝尔的社会结构，把重点放在一般民众的初等教育、医疗保障与治安维持方面的缺陷，以及整个社会系统不可思议的平稳状态上，任何初具常识的观察者都会得出这个结论。至于登神的途径，真正的关键在于证明境界与实力——只要能够完成这个目标，雪景球

里的造物主也会被乌有乡接纳。”

另一个声音响起。科洛丝的心中一凛，加快了步伐。

四个自己并不陌生的人影围坐在一张矩形矮桌的四周，干净的桌面上空无一物。很快，坐在对面位置上的交谈者注意到了走近的科洛丝，只见他吃惊地张大了嘴巴：

“真是活见鬼——这个小丫头怎么会在这里？”

“何必惊慌。公主殿下自有莅临此地的资格。”

背对着科洛丝的人影不紧不慢地站起身来，回头。漆黑的装束一如既往，只见它轻轻地抬了抬头顶的礼帽：

“幸会，亲爱的公主殿下。这次您总算没有迟到。”

虽然已经不是初次与这个看不到面孔的家伙打交道，但在这种触手可及的距离上直面相对依旧让科洛丝的心跳加快了不少。幸运的是，这种不安的气氛立刻就被身后传来的另一个声音驱散了：

“别给我发呆，阿布萨隆，赶紧挪走你的屁股把位置让开——另外，业曼，你究竟要看我把盘子端到什么时候？赶紧过来接把手。”

尽管这几句话完全没有任何客套与宽慰的成分，但是对于现在的科洛丝来说，听到这个声音瞬间令她如释重负——站在自己背后的不是别人，正是那位无所不能的炼金术士卡门·伊奇基尔。

“所以说——你败北的唯一原因就是带宽不足？”

“那还用说。”坐在对面的卡门不以为然地抬高了下巴，“当时我可是把95%以上的主力频道分配在渗透端口解析数据的线程上，剩余的资源勉强只够维持最低水准的被动防御矩阵而已。换句话来说，那些不自量力的审判官只不过是趁虚而入捡到便宜罢了，真要展开公平对抗的话，倾尽利贝尔与七曜教会的全部兵力也休想占得上风。”

“意料之中。没把陌客留在身边果然是失策，对不对？那么，有关‘真相’方面的收获，你的答案又是如何？”

“我可不认为派遣陌客执行贴身监视任务是什么错误的安排。至于‘真相’，你确定要把这种内容向所有人公布吗？”

“整个计划的最终目标就是如此。这并不矛盾，归根结底，尊重自由意志是我最基本的行动原则不假，但正如权利的基础就是代价一样，自由永远不会是免费的。”

“真是可怕的家伙呢。好了，闲聊到此结束，下面让我们进入正题吧。”

卡门把手中的高脚杯放回到桌面上，抬起了视线：

“长梦还是真相？公主殿下，你的选择会是哪一项？”

真奇怪，这些侃侃而谈的同桌者是我熟悉的人物吗？

翘起小腿倚靠在对面沙发上示意添杯的卡门·伊奇基尔，站在旁边客串侍应的夜访者，以及半躺在长桌右侧单座沙发里的“邮差”阿布萨隆——这些都不算是陌生人，但是……剩下的那两位究竟是谁？

坐在卡门右手边上的那位……嗯，应该是夫人吧，身材确实是女性……但她真的是人类吗？科洛丝不禁咬紧了下唇。和乌撒酒吧里的大多数顾客一样，这位陌生的夫人脖颈以上的部分完全没有半点人类的特征，取而代之的是一个标准的猫科动物头颅。不过，这张非人的面孔嘴角自然上翘的唇线总算是让科洛丝安心了不少，那种表情……应该就是微笑吧。

但是，端坐在“邮差”阿布萨隆的正对面，也就是长桌左边的那位陌生人……科洛丝不禁打了个寒颤：尽管除了一圈紧贴在锁骨周围颈部皮肤表面的灰色板状石质饰物有些怪异之外，这个家伙的仪态与外貌可谓无可挑剔，然而……在它的身上完全感觉不到任何属于“生物”的气息，“创造物”恐怕才是唯一正确的分类概念——科洛丝甚至无法判断出它是否拥有“性别”这种基础属性。最诡异的是，从最开始起这个犹如人偶的同桌者就在一言不发地啜饮着散发出苦涩气味的绿色酒浆，但在意识深处，科洛丝隐约感觉自己并非与它初次相见……这到底是怎么回事？

“长梦还是真相？公主殿下，你的选择会是哪一项？”

“啊……什么？”

就在科洛丝踌躇不定的时候，一声恰到好处的问询中断了彷徨，她收回了思绪。

“不必意外，奥赛雷丝公主。您之所以会感觉神不守舍，理应存在于脑海中的万千疑问之所以会荡然无存，根本原因就在于我改写了您的思维与记忆——没错，这一切就发生在片刻之前给您重建躯体的同时。不要误会，扭曲灵魂并不是我的本意，实际上，我给予您的是一个选择的机会：利贝尔的灭亡已经是无法逆转的定局，作为最后的幸存者，你可以选择遗忘之前经历过的所有一切，在乌有乡平稳地度过后半生的岁月；当然，如果你依旧不愿意放弃身为统治者的责任，执意要了解一切真相与命运抗争到底的话，我尊重您的意志。好了，现在，你可以选择。”

“……”

片刻的沉默之后，科洛丝做出了决定。

“是吗？不出所料。”

卡门露出了微笑，轻轻地起牵起科洛丝的右手：

“别紧张，不会有事的。”

炼金术士低下头，在小公主的手背上留下一吻。

这是……什么？

科洛丝吃惊地睁大了眼睛。一枚淡紫色的唇印出现在自己右手手背的护甲外壳上，然而就在转眼之间，这枚暧昧的符号便亮起了灼热的白光，瞬间瓦解了护手的全部防御效果。难以言表的痛苦沿着手臂神经传入了科洛丝的脑海之中，右手仿佛在被千万颗炽热的烈阳同时炙烤。她条件反射地想要挣脱这种犹如炼狱的折磨，但是卡门的手指牢牢地将自己的手掌固定在了桌面上，阻断了所有退缩的后路。就在科洛丝即将失去知觉的时候，意识的深处传来一声尖锐的嘶吼，四分五裂的记忆边缘探出无数复杂的接口，势不可挡地重新拼接成为一块整体。错综复杂的连续图像浮现在思维的表面，逐渐排列成行、拉长定格形成犹如电影的活动画面，

一行黑色的字幕出现在中央的位置上：

勇敢的选择，科洛蒂亚。来吧，这就是一切的真相。

真相档案（旧约篇）

主讲：夜访者

“在典籍里，在祷文中，在每一间神殿的每一次布道中，每一位虔诚的信徒都在不知疲倦地谈论着有关神明的话题。但是，存在于生灵意识之中的神明究竟拥有何种等级的力量？创造这个世界的主宰，果真是这些凌驾于生灵之上的存在吗？”

神明的真相到底是什么？这是第一个关键的问题。

“你曾经仰望过头顶的星空吗，科洛蒂亚？你认为那创造出千亿星辰与森罗万象的至高主宰，仅仅是栖息在一颗渺小星球之上的生灵用群体意识创造出的理想化概念吗？你认为这种固步自封妄自尊大的臆想存在哪怕一丝半毫的正确成分吗？”

作为一种概念化的存在，最初，神明仅仅是生灵为了消除面对未知世界所产生的莫名恐惧而塑造出的理想化偶像而已。但是随着文明的发展，作为社会化群体的生灵逐渐遗忘了这些虚拟偶像真正的存在根源，子虚乌有的神圣光环开始萦绕在身为被创造物的神明周围，信仰就是这样诞生的。

“那么，究竟应该如何定义神明的本质呢？事实上，就像生灵通过攫取营养物质维持自己的生命一样，神明同样需要摄取类似的概念来延续自我的存在。对于神明来说，这种决定存亡的关键概念就是信仰，也就是来源于生灵整体意识的希冀与尊崇，或者绝望与恐慌。”

“可想而知，尽管在理论上，神明是不可能被生灵通过武力手段来摧毁的，但神明并非不朽——作为概念化的存在，神明最直观的软肋就是遗忘。提供信仰的生灵一旦消亡，身为上层概念的神明也会随之消散，从食物链的角度来看，这种阶梯存亡理论自然是合理的。但是，朝生暮死的生灵都知晓趋利避害的生存原则，拥有更高端意识的神明难道会忽略这种基本理论吗？”

答案显而易见。

“就像势单力薄的生灵个体会聚集为群体形成部落，用集群的力量提升生存的概率一样，神明同样拥有类似的集体结构——当神明自身的力量达到一定的水准拥有了完整的神格之后，就会获准进入更上层的境界。而这种属于神明的社会化领域，就是乌有乡。”

“需要特别强调的是，从生灵的视角来看，创造出乌有乡的高层概念完全超越了‘个体’的境界，‘系统’才是唯一合适的概括形容词。而对于神明来说，进入乌有乡的真正价值在于得到了更换调整信仰群体的机会：失去信徒的神明可以顺应‘系统’的分配，在产生信仰需求的全新生灵群落中继续施展神迹获取维持生存的资源，从而成为接近不朽的存在。”

“综上所述，神明并不是创造出万象森罗的最终造物主。和生灵一样，它们同样遵循着‘系统’设定的规则，以生存为根本目的进行着永无止境的奋斗。《信仰契约理论》，这就是第一阶段真相的核心主旨。”

画面逐渐转暗，夜访者的旁白再次响起：

“我必须向您指出一个事实，奥赛雷丝殿下：由我和卡门向您传达的这些内容仅仅是属于这个故事的真相而已，至于‘如何解决利贝尔所面临的危机’，很遗憾，我们不会给您提供直接的答案。但是，只要您耐心地看完所有的幕后内容，有效的解决方案自然会水落石出，相信我。生存的权利，永远属于有勇气直面真相的探索者。”

真相档案（新约篇）

主讲：卡门·伊奇基尔

“对于大多数生灵来说，获悉第一阶段的真相很容易产生这样乐观的想法：既然乌有乡与《信仰契约理论》都是由更高端的‘系统’所创造的概念，那么，我们生活的世界想必也会是出自智慧设计的产物。遗憾的是，尽管这种美好的幻想可以一劳永逸地解决所有的信仰问题，但换个角度思考就不难发现其中的矛盾：如果这个理论成立，那么神明的存在意义又会是什么？作为提供精神寄托的偶像概念，神明可以让处于蒙昧时期的生灵跳过启蒙阶段，利用信仰直接将松散的氏族凝聚成为高度团结的种群社会，让趋于秩序化发展的生灵文明稳步走上进化的正轨——这才是身为《信仰契约理论》签署双方之一的神明体系真正的存在价值。”

“其实，从广义的角度来看，生灵的生存进化与秩序化文明的发展进步在本质上的意义都是相同的，那就是为了遏制整个系统陷入热寂状态而去降低熵增的效率。遗憾的是，墨菲定则的客观存在证明，现阶段的‘系统’依旧存在完善的余地，正因如此，接触到‘系统’中枢的个体才会获得革命的机会。”

眼前的画面逐渐变暗，漆黑的视野中响起一个声音：

“——以上段落即为《信仰契约理论》的完整介绍，《乌有乡协议》提案至此正式报告完毕。接下来，作为进一步完善这项协定的必要补充条款，第一修正案的内容如下——”

“从目前的形势来看，‘缺乏数量充足且神格完整的神明来维持整个系统运作发展’是《乌有乡协议》最大的缺陷。不过，对此我早有对策。”

随着几声气闸开启的轻微声响，一束微光出现在画面的正中央，虽然依稀只能看到轮廓边沿，但科洛丝还是认出来了——不会错，这个背对着自己的黑色人形剪影应该就是《乌有乡协议》的制定者。

“这是720亿份持有不同理念、曾经被同类尊称为‘英雄’的灵魂，每一份都可以视作生灵阶级不同思想观念的标准样本。同理，把《信仰契约理论》作为基本公式代入补充条例中，用‘英雄的灵魂’代替‘神明的意志’来批量制造拥有完整人格与强大力量的神祗替代品，并通过特定的考核对它们的登神资格进行筛选，这就是我的应对方案——《神化英雄主义修正条例》。”

尽管看不到制定者的表情，但从这种超然物外的冷静态度之中，科洛丝依旧能够清楚地感受到来自发言人的坚定意志。很快，提交的条款得到了回应，异变悄无声息地拉开了序幕：如同慢速播放的无声电影一般，一团耀眼的灵光从天而降，缓慢但坚定不移地将提案者的身影分割成了无数碎片，一点一点地吞噬殆尽。最后，纯白色的画面中央浮现出几行清晰的黑体字：

这就是归零地，一场被所有的历史所遗忘的末日战争结局的真相。为了保留文明的种子，在时间的尽头，接触到世界中枢的幸存者用最后的筹码与“系统”达成了一项协议。但是，这项提案造成的影响超越了所有当事者的预期：“系统”藉此完成了一次全面升级，业曼，这种推动新秩序发展的概念正式宣告登场。

画面逐渐转暗，夜访者的旁白继续响起：

“我必须向您强调一个事实：和人类（human）一样，业曼（karman）实际上是一个定义整体的概念。与生灵以及神明最大的区别在于，所有的业曼都来自于一个共通的根源，每一位业曼既是α，也是Ω。由于完全不具备社会性，因此作为个体的业曼不存在单独的名称。至于为何无法从任何历史与传说中找到关于这个概念的记载，答案其实非常简单：业曼最主要的任务就是修正那些获得了信仰的力量但并未发挥正确作用的英灵对所属世界造成的影响，而对于那些经过处理的世界来说，下场往往只有两项：彻底毁灭与清零重来。没错，这就是业曼的真相。”

真相档案（后典篇）

主讲：卡门·伊奇基尔

“‘《信仰契约理论》只是个消极的权宜之计，《神化英雄主义修正条例》更是个无异于饮鸩止渴的临时方案。不要怀疑这两句话的真实性，当你看到这则留言的时候，我的灵魂已经成为了‘系统’这座秩序装置的维护设备，这两项提案引发的后果我看得一清二楚：前者彻底锁死了文明进化提升的上限，至于后者，极端个人英雄主义经过神化最终形成封闭集权主义是这项条例引发的唯一结局。事实证明，凭借基层概念的思想来对‘系统’进行修改是个彻底的错误，这个漏洞必须修正。从业曼的角度来看，目前唯一有效的解决方案执行人选就是你，卡门。作为最早接触‘系统’中枢并且成功脱离禁锢的生灵个体，你不仅可以像神明一样通过信仰获取施展神迹的权力，就连世界本身都可以被你吞噬成为力量的来源——没错，卡门，我完全激活了你所拥有的全部权限。尽管这项行为的危险性接近于无穷大，但我相信这个选择是正确的。我已经把自己的躯体留在了你的身边，这架没有灵魂但拥有不朽本质的通灵机械会根据我列出的名单自动寻找重启归零地的关键角色。用你自己的力量收集这些灵魂，然后利用它们来再次开启‘系统’的中枢吧，卡门。你是我们最后的希望。”

当我经历过归零地事件重新恢复了意识之后，出现在面前的除了这场交易的条约副本以及上面的留言之外，还有一具保持着待机状态的自动人形机械装置。尽管它的灵魂已经荡然无存，但是硬件方面的能力依旧完整如昔。没错，这就是陌客，我的第一位使徒。

就这样，新的故事正式拉开了序幕。由于没有灵魂的限制，陌客可以在不同界域的世界之间轻松自由地穿梭往来，凭借着这项特权，在漫长的岁月里它走访了无数文明世界，按照列表上的名单为我捕获了一位又一位的关键角色。至于我自己，除了在大多数时间中将意识活动降低到最低水平以减少力量的消耗之外，偶尔我也会结束休眠来到现世中接纳合适的灵魂发展新的使徒，然后派遣它们继续为我寻找合适的人选。这是一场漫长的跋涉，尽管我没有在名单中找到那个最重要的名字，但我相信它完全可以凭借实力从世界末日的灾难中生存下来。只要我继续在追寻之旅的道路上走下去，终归有一天，我们还会重逢的。

“是的，卡门。事实上，我已经找到它了。”

“有关‘真相’的介绍，到此正式告一段落。下面，让我们进入属于利贝尔危机的环节吧。”

不知不觉间，讲述开始之前负责招待的夜访者已经和卡门并肩坐在了科洛丝对面的沙发上：“在成为业曼的早期阶段，我的角色定位曾经一度处于完全无法干涉‘系统’运作的极端被动状态。尽管新的身份赐予了我不朽的躯体与凌驾于神明之上的权限，但由此支付的代价也是极为沉重的：为了避免在无限的劳役中被时间压垮意志，每场业务在执行的过程中所经历的事件不会在业曼的记忆中留下痕迹，由一架无形的摄像机所拍摄的长镜头影片成为了唯一的记录手段。尽管在任务的间隙业曼可以自由回顾这些真实的纪录片来进行总结，但是，这种从记忆中找不到共鸣的内容无法给观看者提供任何充实的成就感，即便那段经历的当事者就是自己也一样。另一方面，虽然业曼可以摆脱信仰的局限直接对现世进行干涉，但是这项特权仅限于在执行业务的过程中使用。换句话来说，如果那份名单上的角色成功地通过了考验成为了类似神明的存在，那么我唯一的机会就是等待他的心智被时间摧毁之后才能通过业务捕获这份灵魂——然而，由于业曼在完成任务之后必须立刻将回收的英灵交还给系统，因此倘若我没能在获取关键角色灵魂的同时与陌客或者卡门相遇，那么所有的行为依旧是徒劳的。”

“虽然局面是如此不利，但在经历过一段时间的发展之后，我逐渐觉察到了某些怪异的现象：在最初提交的720亿份英灵之中，与重启归零地直接相关的个体只占不到两亿分之一的比例；而与总数不断增长的英灵相比，拥有相应信仰需求的类人文明世界数量是极其有限的，再加上陌客与卡门都是独立个体无法像业曼一样同时在复数世界中现身进行捕获，多方因素作用之下使得‘收集重启归零地的关键灵魂’变成了出现几率接近于0的极小概率事件——但事实并非如此，很快，我就在回顾行动的录像中发现了异常情况：尽管‘关键的灵魂’得到分配依旧是个小概率随机事件，不过，这些特别的角色一旦在现世中登场，仿佛被精确锁定一般，

陌客立刻会出现在他的身边将其捕获。很显然，对于这架探测范围甚至无法完整覆盖一个世界的自动机械来说，接二连三地连续命中是完全不可能的，因此结论真相只有一个：负责全局探测，并将情报透漏给陌客的另有其人。然而，尽管我无数次回顾过相关的影像资料，但依旧无法找到那个隐匿的协助者——这个谜团直到本次任务正式开始之后才终于宣告破解。没错，卡门，这位在归零地事件中改写了自己的灵魂编码隐藏在新系统的监察模块之中、给陌客传递目标定位信号并且把每一次与我相遇的画面从业曼的录像带中抹去的角色，正是班尼·肯尼迪。"

"原来如此。所有的疑点这下子终于全部解开了。"

突然，两个陌生的声音在桌边异口同声地响起。

"如果那位协助者是班尼的话，愿意冒着被彻底删除的风险保存卡门的灵魂拷贝就完全可以理解了，对于这个小家伙来说，这种行为应该和收藏至亲的照片性质相差无几。不过，真不愧是曾经在世界末日之中全身而退的小精灵呢，居然能设计出伪造《弥赛亚协议》的授权保存自己灵魂的计划……果然是卡门教导出的小家伙啊。"

位于科洛丝斜对面的猫脸夫人若有所思地说出了这些结论，脸上的表情依然是不变的微笑。随后，坐在长桌左侧的陌生人发出一声冷笑，接上了话题：

"这也就是您无法通过猫神的神格找到班尼的灵魂，但可以通过家族之神的权限发现小家伙下落的原因，巴斯特女士。不过，以我的观点来看，这种阴谋家的特质分明是业曼造成的影响嘛——干得漂亮，业曼还有班尼，这次的哈米吉多顿行动记得算我一份。"

说完，这位陌生人不紧不慢地从位子上站起来，慢悠悠地走到了科洛丝的身边：

"让我来给您解释一下这桩最后的阴谋吧，公主殿下：所谓《弥赛亚协议》，是指业曼为了弥补《神化英雄主义修正条例》的缺陷而提出的另一款补充方案。与后者相比，《弥赛亚协议》的最大特点就是'从零做起'——作为信仰核心的灵魂在保留人格的前提下完全消除了当事者的记忆，同时灵魂的载体也不再是由我提供的血肉傀儡。事实证明，相比于'从天而降的完美英雄'，这种通过标准渠道在现世中降生的救世主虽然生命短暂，但由此建立的信仰体系无论在稳定性还是持续性方面都要更加优秀，对秩序文明的推进作用甚至不亚于标准神明提供的效果。好了，基本内容介绍完毕，请留意我接下来的问题：班尼和卡门到底是什么关系？为什么班尼会主动与您进行接触？《弥赛亚协议》的灵魂载体到底是什么？听好，这就是答案——"

距离近在咫尺，陌生人的答案一字一句地传入了科洛丝的耳中。然而，尽管不存在任何理解障碍，但对于这位尚未成年的公主来说，最后的真相造成的震撼完全超越了之前听到的所有内容。一片犹如末日的死寂中，夜访者亮出了阴谋的最后一步棋路：

"这是一枚完美的筹码。那么，您的选择又是如何？"

尾声

"以统治者的身份而言，这项决定无疑是完全错误的。至于伦理的角度，我同样不认为这种选择会带来什么公正的答案。很遗憾，奥赛雷丝殿下，您出局了。"

"不……我不后悔。这个答案……是属于人性的选择啊。"

科洛丝垂下了头，把脸深深地埋进了臂弯之中："真正让我无法理解的是您的观念啊，夜访者先生……对于您来说，难道这所有的一切都可以被当做谈判的底牌吗？您的意志支配核心难道不是灵魂而是方程式吗？难道那永无止境的孤独……已经让您彻底背弃了人性吗？"

"归根结底，还是人性。"科洛丝的质问没有对夜访者造成任何影响。"对于文明与秩序的发展来说，这种美丽但脆弱的概念又会有多少价值呢？"

"给我住嘴，你这混球！"

突然，卡门的怒吼打破了这片死寂的僵局。

"抬起头来，科洛丝。相信我，不要哭，你的选择是正确的。"

什……什么？

透过朦胧的视线，科洛丝依稀看到对面的卡门探出了双手，轻轻地拭去了自己眼角的泪痕：

"不要放弃希望，科洛丝，这一切还没有结束。虽然艾利玛斯已经利用利贝尔民众的信念骗取了登神的资格，但是对于我来说，这个对手算不上什么挑战，交给我处理不会有什么麻烦。另外，身为公主的你恐怕永远无法理解我与班尼的真正关系，但是，班尼的确是我最重要的人生伴侣，这是不会有错的。最后，以同为女性的身份来看，能够允许班尼继承自己的血脉，这种无私的勇气已经超越了我的境界，请允许我对您的善良致以最高的敬意，谢谢您，科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝殿下。"

"卡门小姐……您……"

这个突如其来的转折一时令科洛丝手足无措，茫然间只见卡门嫣然一笑：

"有什么好意外的呢？我可不是什么马基雅维利主义者。"

"很好，现在距离完美结局只差一步之遥了。"

夜访者的旁白再次响起："您成功地获得了一位最可靠的盟友，非常好。虽然艾利玛斯已经顺应他背负的信条将利贝尔变成了一具完全封闭的信仰机器，虽然我和卡门都无法让这个局面恢复原状，但只要真正的弥赛亚还没有放弃拯救世界的信念，只要真正的信仰之道依旧在利贝尔的幸存民众心底徘徊，那么真正的希望之光就不会熄灭。尽管通向光明的道路布满了荆棘与坎坷，但对于您来说，一举成功的概率并非微乎其微。让我们来为这场充满苦难的正剧划上完美的句号吧，奥塞雷丝公主——不，利贝尔王国的艾莉茜雅Ⅲ世女王陛下，属于这个世界的未来轨迹，就掌握在您的手中！"**（未完待续）** P

软盘生活
《大众软件》和恋爱游戏的鼻祖

■软粉 傻鱼

接触《大众软件》的时间比较晚，对于旧的杂志和游戏都是没什么记忆的。但相信有不少老读者对于那时的《大众软件》和《心跳回忆》有着特殊的感情吧？“大软”何时与《心跳回忆》合作过我无从知晓，而无数与“心跳”青春过的玩家一定会被传说之树的故事蹂躏得死去活来吧！果然还是十几年前的游戏给力啊！



看到这张图，能回忆起的应该不止是藤崎诗织那样简单

现在移动设备上泛滥的二次元DVD送的养成游戏，或多或少都有借鉴《心跳回忆》。打电话、念书、锻炼、约会、买礼物……纯情的“怪蜀黍”们，你们激动了么？还要说说杂志。这本书做得很棒啊！虽然不是阿宅，但此书收藏价值极高，不知道十几年前的老物，这……亲，还有得卖么？亲，包邮么？亲，送礼品么？

对现在国产的刀枪棍棒和外产的怪力乱神已经审美疲劳，很希望能够在杂志上刮起一股校园的清新唯美写实风，让大家纯洁纯洁，其实能“瞎整”的素材还是很多的。

出了那么多“突突突”打手枪的，喝红喝蓝前扛后放的，到A到B到C到D之类的游戏攻略，什么时候我能看见“XX，这个周末有时间么？”这样的游戏攻略。传说出了个《秋之回忆7》……攻略君，该换换口味了，你懂的。

嗯，游戏还没有玩过。

林晓： 想不到时至今日，《1998年大众软件合订本（下）》随书赠送的《心跳回忆——永远属于你》游戏还能让读者有如此美好的回忆。其实就算在今天，这样的题材的游戏也能抓住一大把宅男们的心吧？嗯，我去找找，不知道编辑部里是否还有存货，真想再来扮演男生体验一次恋爱的感觉。

PS. 本期的《秋之回忆7》攻略和你心有灵犀哟！

粥粥的IT与游戏（33）
踏青





8月中旬刊
快评

这期“在线争锋”栏目里关于副本的那篇文章挺有意思，介绍了副本的种种以及设计副本的种种。说了这么多玩家去打怪的副本，不过这里我也有一个想法：为什么不设计一种另类副本，由怪物来围剿玩家？不过这不是说的类似于世界事件那样的活动。副本里玩家人数越多越难设计，但是对怪物来说似乎应该更容易设计吧？**（网友 淡定的哥）**

林晓： 曾几何时，夜深人静的时候编辑部里某个角落里偶尔会传来一声“XX，去XX副本”。自从编辑部搬家之后，这样的声音已经越来越难再听到了。也许“副本”也走到一个需要再创新的路口了。

欢迎第一时间将你对本期杂志的感受通过Email告诉我们：linxiao@popsoft.com.cn。你也可以到我们的网站http://www.popsoft.com.cn上写下你的想法。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

编辑部的故事

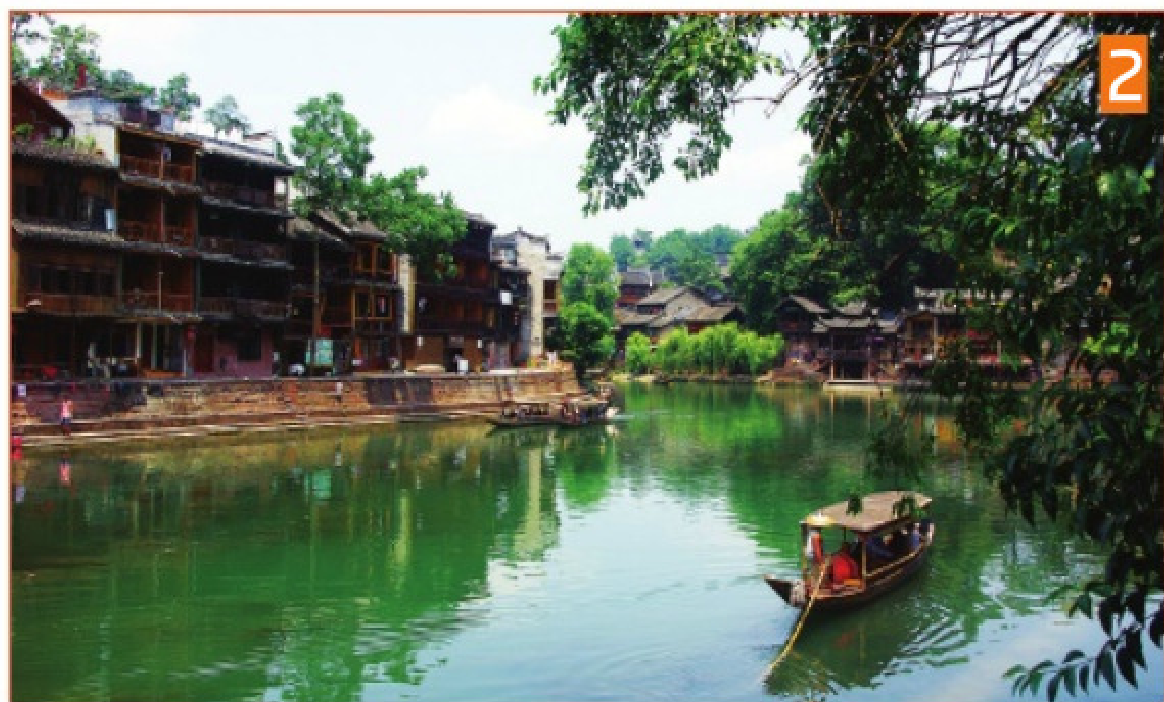
从苗疆到鸟巢

■本刊非八卦记者 Merlinpinkstaff

每年7月底开始，夏天几乎最闷热的一周就是编辑部的年假时间。辛苦了几个月的小编们宅在家里，每天打游戏，真是好爽啊！好吧，这其实只是个别人的行为，大多数同事们选择了远近不同的出游计划，远至普吉岛，近至南戴河，在各位读者朋友们的身边，到处潜伏着编辑部的眼线……



1.我的目的地是湘西凤凰，然而行程却不太顺利，暑运高峰时段任何车票都是可遇而不可求，更何况抵达这里，要飞机、火车、汽车全部开动。于是某日午夜，在折腾了十几个小时后，我们终于来到了这座古城。



2.第二天清晨起来，古城内的景色十分宜人，只是沱江两岸的木屋只剩下看上去的古意，所见之处都是开为客栈的仿古建筑。至于这旅游旺季住宿的价格嘛，如果想找不错的江景房，那要价会令省会长沙的酒店也羞愧万分。



3.虹桥是古城的标志性建筑，虹桥外散布着多家号称被XX网鼎力推荐的米粉店。我们目不暇接，只能随便钻入一家尝鲜。到了晚上，虹桥周围又变成浓烟密布的烧烤摊。我们对烧烤没太大兴趣，反而对这里的水果，尤其是薄皮大西瓜赞不绝口。



4.晚上，在虹桥的延长线上分布着许多号称是本地特色的餐馆。他们提供的菜单其实都差不多，我们随便进了一家，品尝了几道“土匪”系列菜，像什么“土匪鸡”“土匪鱼”“土匪牛肉”……看来当年土匪们的生活真不错。

凤凰之行最大的折磨是舟车劳顿以及近40度的高温。据说是因为当地电费太贵，许多旅馆和餐馆都吝于提供空调服务，这对一个旅游目的地来说还真是残酷了点。不过年假归来，这些不快就迅速抛之脑后了，因为几天后，在北京有一场米兰德比哟！



5.这是从3楼看台拍下去的意大利超级杯入场仪式，长焦能打到这么远，我已经很满意了。当然比赛开始后，我问身边8神经的最多的问题就是：刚才突破的/进球的/打架的/摔倒的那人是谁啊？



6.博阿滕打入反超一球，占据场内人数优势的米兰球迷终于欢声雷动，加纳人也兴奋地玩了几招“中国功夫”。



7.荣耀的时刻，是场上队员的努力，让我们这些节衣缩食买了“天价票”的观众多看了半个小时的颁奖仪式。



8.兴奋的米兰球员绕场一周庆祝胜利，首先奔向了米兰球迷云集的南看台，很不幸，我们这些座位在主席台上方的观众没有得到这样的礼遇……

光盘激活说明

《古剑奇谭》游戏激活指南

当使用本刊赠送的光盘安装完游戏后，可选择激活游戏，有以下两种激活方式。

1.在线激活

如果您有互联网环境，可选择“在线激活”直接输入产品序列号，进行线上自动激活。产品序列号可选择从官方网站（http://gjqt.gamebar.com）线上购买以及《大众软件》读者俱乐部淘宝店（http://popsoft.taobao.com）或从各地零售店购买实体点卡。

获得产品序列号后，打开游戏激活界面，点击“在线激活”按钮，会出现确认激活的弹出窗口，点击“是”后进入游戏在线激活界面（如图1），将产品序列号输入“请输入序列号”右侧的方框内，然后点击“立即激活”按钮，并请稍等（理论时间15秒之内），当出现“成功完成激活”，表示已完成激活，即可正常进入游戏。



2.离线激活

安装游戏后，如果没有互联网环境的，可选择离线激活。在打开游戏激活界面后点击“离线激活”按钮，进入离线激活界面（如图2），按下方文字框内提供的详细说明将产品序列号与图中机器码以及短信激活码一同发送到指定号码，如果在此过程中遇到问题，请拨打客服电话，按照客服人员提示进行离线激活。



3.《古剑奇谭》DLC激活

在购买激活码后，请打开“DLC资源列表界面”，点选一个未激活的DLC包，点击“激活DLC”按钮，在弹出的确认窗口内点击“是”进入“激活DLC”界面（如图3），然后将激活码输入“输入序列号”右侧的方框内，再点击“激活”按钮，即可完成激活。



《零之轨迹》激活指南

1.在线激活

如果您有互联网环境，推荐选择“在线激活”直接输入产品序列号，进行线上自动激活。

产品序列号您可以选择从官方网站（http://zero.gamebar.com）线上购买或从各地零售店购买实体点卡。

选择“在线激活”（如图1），在仔细阅读并同意游戏激活用户协议条款之后，将产品序列号输入“请输入序列号”右侧的方框内（如图2），然后点击“立即激活”按钮，并请稍待（一般不超过15秒）。当提示“成功完成激活”时，表示您已经完成激活，可正常进入游戏。

注意：整个激活过程中，请确保网络畅通，同时关闭防火墙或允许本程序访问网络，激活前请确保已输入正确的产品序列号！在同一硬件下只允许一台电脑激活。在同一时段内，针对同一硬件的电脑只有一台可以激活，时段为一分钟。





2.离线激活

安装游戏后，如果没有互联网环境，您可选择离线激活。在“图1”界面中选择“离线激活”，仔细阅读并同意游戏激活用户协议条款之后，按下方文字框内提供的详细说明将产品序列号与机器码一同发送到指定号码（如图3）。如果在此过程中遇到问题，请拨打客服电话，按照客服人员提示进行离线激活。

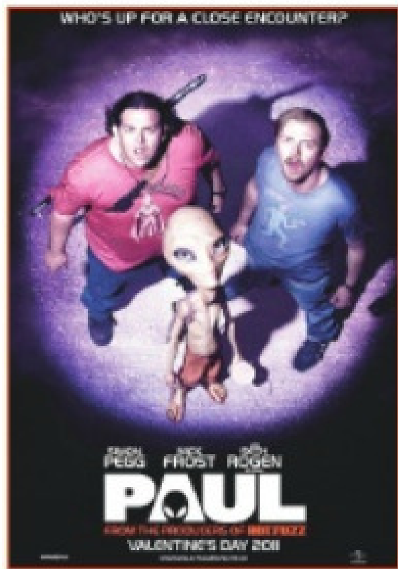


里约大冒险
Rio

本片堪称一场盛大的巴西舞台剧，一部卖萌的巴西风光片。作为蓝天工作室成立24年来的第6部长片，同时也是第4部原创作品，本片在2005年就开始构思，但导演卡洛斯·沙尔丹一直忙于“冰川时代”系列拍摄，直到这三部曲以一个十分漂亮的票房收尾，导演才将制作重心放到《里约大冒险》上。由于导演就出生于巴西里约热内卢，故事的发生背景也顺理成章地设定在里约热内卢，于是这部影片还承担了介绍巴西风土人情的任务——要是放在10年前，这是绝对是一个不切合实际的想法，然而本片极为出色的视觉效果圆满地完成了这一任务。

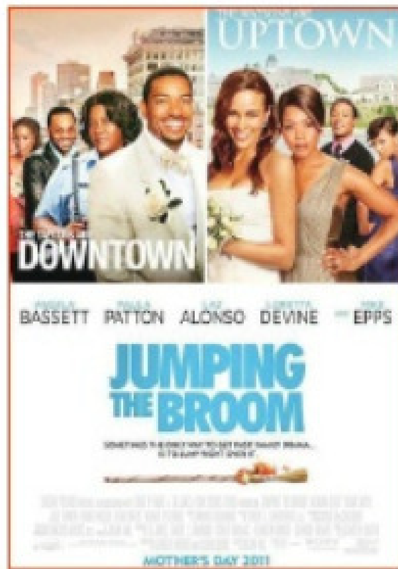


蓝天工作室的作品常以动物作为主角，风格幽默诙谐，既不像梦工厂那样主打恶搞，也不会像皮克斯那么说教，总能在说教和搞笑之间找到一个微妙的平衡点。本片同样继承了这一特色。主角阿蓝是一只世界上极其稀少的蓝色金刚鹦鹉，当他还是雏鸟时，便被可鄙的偷猎者从里约热内卢的热带丛林中掳到美国。阴差阳错，他成了小女孩琳达的宠物，从此相伴多年，直到某天一名鸟类学家经过琳达经营的书店，被阿蓝震惊，希望能将阿蓝带回里约热内卢，与世上仅存的另外一只雌鸟繁衍后代。可惜我们的阿蓝早已在人类社会中变成了一名“阿宅”，缺乏一切鸟类的本能，甚至连飞行都不会，面对这个星球上唯一的同类“美女”，阿蓝不仅要使尽浑身解数去赢得佳人芳心，还要逃脱一干邪恶势力的追捕。有趣的是，因为《里约大冒险》的主角是两只小鸟，结果与目前红得发紫的《愤怒的小鸟》一拍即合，会在影片上映前夕推出一款《愤怒的小鸟》特别版。P



保罗
Paul

当外星人遇到英国金牌笑星搭档，致敬与挖苦起头并进，便诞生了《保罗》这样另类的喜剧。本片剧情是由一系列巧合串连起来的：两位英国狂热影迷驱车在51区意外遇到一个小外星人保罗，并答应送保罗回到自己的飞船，可是紧接着他们遭到了联邦特工的追捕，在路上又“误打误撞”绑架了一名女孩，结果连女孩父亲也加入追捕队伍中。在104分钟的时间里，影片出现了各种向科幻前辈脱帽致敬的桥段：片头两人在沙地里演了一次《星际迷航》的经典戏码；一行人第二次去酒吧，乐团演奏的是《星球大战——新的希望》塔图因小镇酒吧的经典音乐；幕后女Boss竟然是《异形》女主角Sigourney Weaver——果然她是所有外星人的天敌么……类似这样的彩蛋层出不群，科幻影迷们看到一定会深有感触。P



婚礼大斗阵
Jumping the Broom

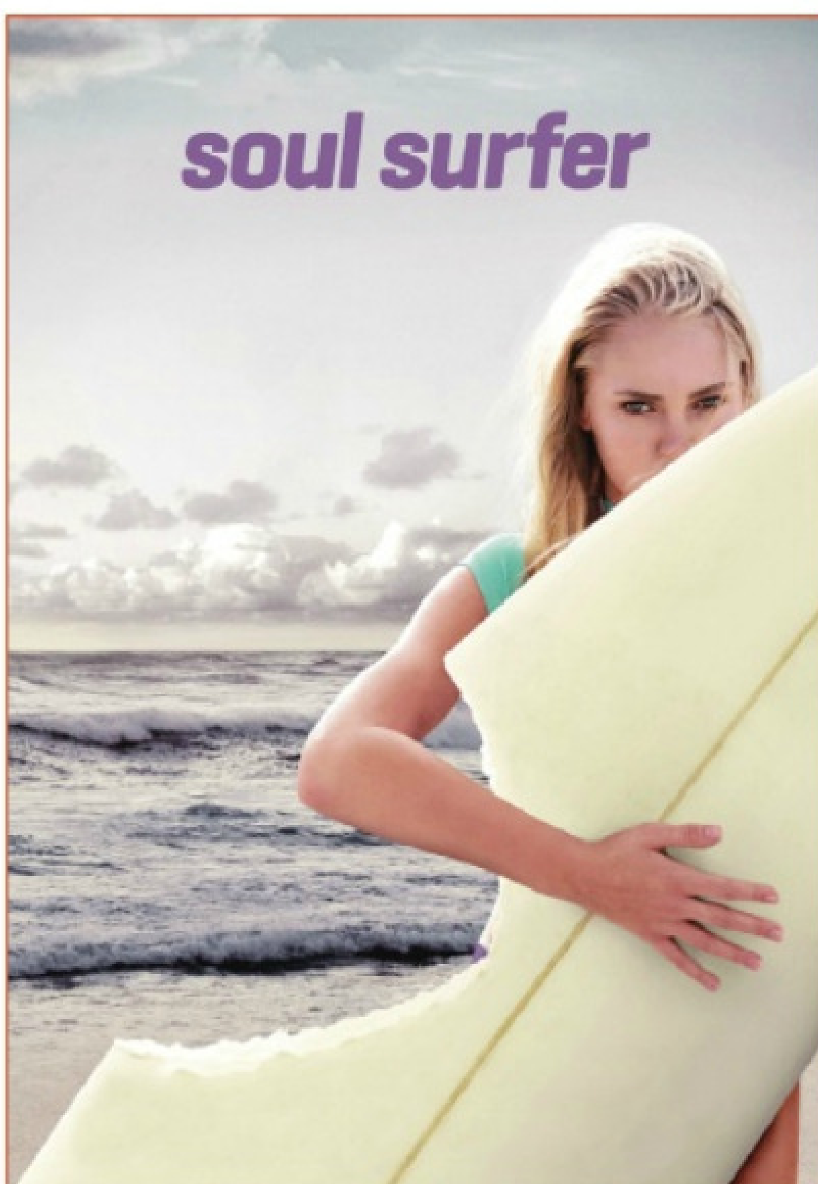
本片的英文名直译过来叫做“跳扫帚”，是一种在美国居住的黑奴在结婚时要举行的仪式。在黑奴时代，黑人男女只有通过这个仪式才能在某种程度上“名正言顺”地生活在一起。现在，这已经成为了一种表演或和婚礼中交换戒指一样不可或缺的环节。就像在本片中，它变成了婚礼的象征。两个不同背景的家庭聚集在一个葡萄园中筹备婚礼，却因为地位、阶级和生活习惯的不同闹出了很多笑话。最后所有人消除了偏见和分歧，一对新人也走到了一起，美式大团圆的结局让人欣慰。比较特别的是，这是一部彻底的黑人喜剧，从导演到演员，都是清一色的黑皮肤——只有黑人做主创，才能显得原汁原味。影片中出现了很多黑人使用的俚语和古怪腔调，也只有黑人才能将这种“街头英语”的味道表达出来。P



超级英雄
Super

超级英雄一般都是那些有超能力的人的特权，最不济的钢铁侠也有一件铁衣。但是从《海扁王》开始，超级英雄不仅没有超能力，而且渐渐朝着低龄化发展，而事实证明，这种没有超能力的超级英雄才是大众最喜闻乐见的“超级英雄”。我们把这类电影归为“反英雄”题材。本片主角是个衰男，美丽妻子离开了他，但一切都是毒枭在背后控制，法兰克决定化身蒙面英雄，行侠仗义、犀利复仇。然而在很多时候，这名“超级英雄”只是在泄私愤，而并不是打击犯罪，他只想夺回自己的妻子。更要命的是，主角具有反社会倾向，这可是以往的英雄们不具备的特性啊。不过说实话，这种反英雄的题材已经熟到烂了，珠玉在前，不另辟蹊径很难出彩，不知这部电影能否让挑剔的影迷们满意呢？P

灵魂冲浪
Soul Surfer



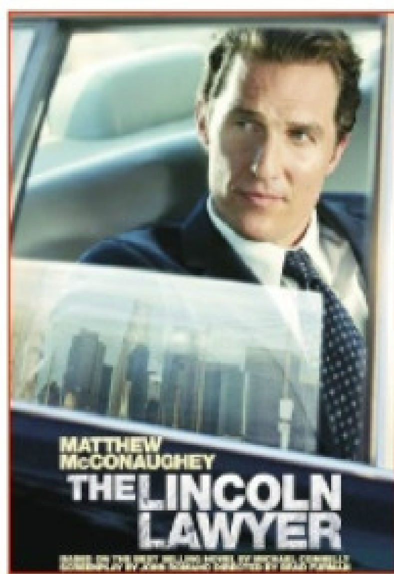
从小我们就不断听说各种身残志坚的故事，本片就改编自这样一个真实的故事：贝瑟尼·汉密尔顿从小就显示出了自己在冲浪方面的才华。8岁那年首次参加冲浪比赛就在长板和短板两个组别夺冠。然而天妒英才，2003年万圣节前夕，汉密尔顿在练习的时候不幸被一条14英尺（约4.3米）长的虎鲨袭击，左臂被咬掉。被抢救过来之后，很多人觉得汉密尔顿的冲浪职业生涯就到此为止了。但汉密尔顿用自己积极而乐观的恢复性训练打消了人们对她的职业生涯的疑虑。在遭受袭击一个月之后，汉密尔顿重新回到了大海中，两个月之后，她在一次女子冲浪比赛中获得了第5名；一年之后，她获得了全国冲浪冠军，随后又获得了一系列出色的成绩。2004年，汉密尔顿出版自己的传记，相关影片的拍摄计划紧接着提上了日程。可是制作几经辗转，这部电影在2010年才得以开拍。虽然影片改编自汉密尔顿的自传，但光有自传还不够，剧组对汉密尔顿的家人和朋友进行了深入采访，挖掘出很多书中没有的事例。原型人物的全程陪同也保证了影片在每一个场景里都切实可信。影片的制作成本只有大约1500万美元，但就全片的制作水准、台词设置、气氛铺垫和剪辑效果来看，整体质量已经远远超过了这样的投资成本和40天的拍摄时间。

一般情况下，那种给予人信心和信念的电影，总是能"四两拨千斤"，用一个小格局的故事，反应人的精神世界。本片也是这方面的典范，影片节奏感很棒，导演很会讲故事，一直在引导玩家进入主角的生活。前面的铺垫到位，为后面的感情释放做好了基础。泪点低的同学，请备好纸巾哦。P



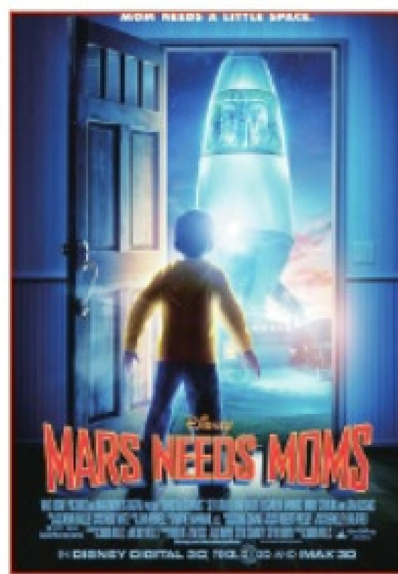
阴儿房
Insidious

一对年轻的夫妇兴高采烈地搬入新家，却在接下来的日子里总会发现一些灵异现象。不久，他们最小的儿子道尔顿因为意外事故而受伤昏迷，再次醒来之后，家里的灵异事件却逐渐升级。这对夫妇逐渐明白，自己的孩子可能正被一种异界的力量所控制，而年轻的父亲随后才知道，自己小时候也经历过类似的事情，甚至自己的每一张照片都有鬼影，而他竟然自己屏蔽了这些记忆。于是，为了拯救自己的儿子，也为寻回记忆，这位父亲进入异界，与异灵们展开了对抗。影片充分展现了在封闭空间内的压抑和建筑在电影中的参与感，那种多角度的回旋，转角的门和划过的窗子，都在电影中扮演了自己的恐惧角色。而在最后，正当我们感叹亲情的不可战胜之时，影片却给出了一个出人意料的结局。P



林肯律师
The Lincoln Lawyer

良心的底线在哪里？曾经的《魔鬼代言人》已经探讨过这个问题，如今《林肯律师》再次将它摆到我们面前，而且带来了着更精彩的法庭戏：洛杉矶刑事辩护律师米奇·哈勒有个特殊的习惯——喜欢在他的林肯豪车的后部办公。哈勒的客户大多出于社会底层，他善恶分明，正直守信，并非贪财小人。直到他遇上了他职业生涯中最棘手的一桩：辩护对象是一位富二代，声称被栽赃陷害。哈勒经过调查，确信这个案子能够轻松打赢，而他也能获得一笔高额的律师费。然而一个偶然的机会让哈勒发现，此案与他曾接手的另一桩案件有着诸多相似之处，而此时，哈勒才发现自己已身处一个死亡游戏之中……本片2005年的同名畅销书，如果你曾经看过这本书，那么由作者亲自参与编剧的本片一定不会让你失望。P



火星救母记
Mars Needs Moms

只有在失去了之后，人们才能了解到自己是多么需要某人。9岁的麦洛这次是体会到了母亲的重要性。作为迪士尼传统的亲情、成长主题电影，剧情方面难免会落入俗套。结合题目我们便能猜个八九不离十——主角对妈妈的严厉教育耿耿于怀，直到妈妈被火星人绑架才幡然醒悟，勇敢地踏上救母旅程。抛开老套的剧情，出色的动画技术成为了本片的最大亮点，动作捕捉的应用更是给影片增色不少。为了能模拟出微重力环境，并让演员毫无阻碍地在其中随意移动，剧组创造出了电影史上最复杂的皮带以及轮滑组系统。让人惋惜的是，这是ImageMovers Digital工作室的最后一部影片，之后这个曾制作了《极地特快》《贝奥武夫》等影片的工作室将会关闭。不过从本片的平凡表现来看，这也似乎是一个注定的结局。P

变形金刚——月黑之时
Transformers：Dark of the Moon

尽管已经有不少好莱坞内部人士确认了《变形金刚4》的消息，但那只能另起炉灶了，迈克尔·贝显然没有给别人机会。在这部三部曲的终章里，无论是汽车人还是霸天虎都死得七零八落，有头脸的没剩下几个。如此惨烈却没有换来好评如潮，相反本片是三部曲中恶评最多的一部，为一代经典的谢幕添了几分遗憾。



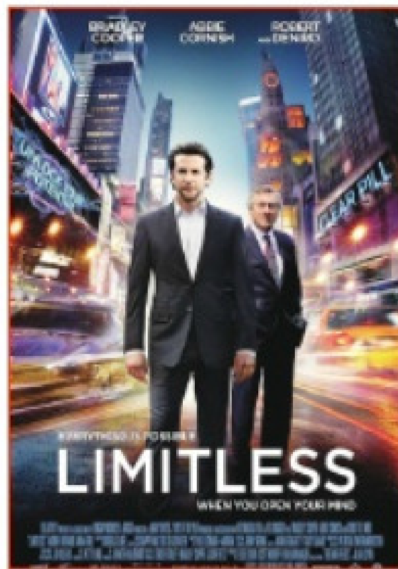
关于本片的硬伤，网上有无数文艺青年的吐槽，这里不再重复，更不用说某国产品牌牛奶那让人无语的植入广告了。很多人抱怨剧情混乱，毫无逻辑，那是必然的，前两部都有3个编剧，到第三部突然成1个了，剧情上当然要差一些嘛。而且这次的“变3”似乎是按照美漫分镜来搞的。美漫的一大特点就是跳跃性非常强，默认读者已经充分了解世界观背景，再辅以海量的心理描写和旁白。电影继承了美漫的跳跃性，却无法继承旁白，较快的节奏也不允许玩家去思考，结果就导致剧情交代略显仓促。比如大黄蜂本来还生龙活虎，几个镜头过后突然被俘，难免让人看得一头雾水，其实只要不到1秒的镜头，比如大黄蜂被打一拳落了下风，这些片段就会很容易在观众的脑海中连贯起来。

大家对剧情的抱怨可以理解，但问题是，很多人连角色都分不清，除了几个特征明显的能认出来，其它角色一律当杂兵处理，也能写上长篇大论来喷剧情。甚至有人从1追到3，还连铁皮是谁都不知道，更不清楚被山姆干掉的是谁，也能发表“剧情弱爆了”的言论，不免就有些滑稽了。其实本片究竟好不好看，关键还要看心态，就抱着看机器人打架？你绝对会大呼过瘾。否则，两个半小时持续挑错，这又是何苦呢。P



不明身份
Unknown

2008年拍摄《飓风营救》的时候，主演连姆·尼森（Liam Neeson）已有58岁，但干脆利落的动作完全可媲美《谍影重重》里的特工伯恩。如今尼森再度出手，带给我们一部主打动作和惊悚的《不明身份》。影片原名“Unknown White Male”，是车祸现场记录中“未知白人男性”的意思。主角出差时遭遇车祸，醒来时发现一切都变了：他的身份被人取代，老婆孩子和另外的男人在一起。而这个假扮他的男人仿佛正在用险恶的手段隐藏着某个真相。导演佐米·希尔拉曾执导过两部极为成功的恐怖片——《蜡像院魔王》和《孤儿》。尤其是《孤儿》，为希尔拉赢得了极大的赞誉和好评。这次转型动作惊悚片，多亏有尼森这样敬业的演员，很多动作都坚持不用替身，亲自上阵，给了导演很多帮助。P



永无止境
Limitless

艾迪·莫莱是一个穷困潦倒的作家，被女友抛弃，成天无所事事，用我们流行的话来说，就是一个Loser。就在他对生活绝望的时候，一个朋友向他介绍了一种正在试验阶段的药物——NZT。该药物可以让大脑中处于休眠状态的脑细胞变得非常活跃，艾迪·莫莱艾迪服用之后如有神助，记忆力与分析能力得到极大增强。他将这种能力加以运用，顺利捞到一大笔钱，然而如此显赫的成功也招来了杀身之祸，几个杀手陆续找上门来。此时一系列药物副作用却在艾迪身上逐渐显露出来。身体不适和失控的情绪让艾迪无法离开NZT——这不就是毒品么……

值得一提的是，由于导演尼尔·博格对影片的结局不甚满意，所以在2011年1月份，他召回了所有主演，为影片重新拍摄了一个结局。P



十三刺客
Thirteen Assassins

1963年公映的《十三刺客》是日本影史上的时代剧名作。影片的情节并不复杂，无非是义士舍生刺杀暴君这类老套剧情。该片的魅力在于别出心裁的武戏处理，打破了当时传统时代剧一对一的决斗模式，建立起以混战为看点的“集团对抗剧”这一新门类。时隔近半个世纪，由《入殓师》的中泽敏明、《末代皇帝》的杰瑞米·托马斯两位金牌制作人联手翻拍经典老片，推出了新版的《十三刺客》。本片的演员阵容汇集了日本演艺圈的众多实力明星。十三刺客领袖的扮演者役所广司，曾连续7次获得日本奥斯卡最佳男主角提名。而相较于旧版，新版的最终高潮大混战有了大规模的升级。双方人数对比变成了13 vs. 300，整场对战戏长达50分钟，高潮迭起、波澜壮阔，绝对让人过瘾。P

■写在前面

一年一度的ChinaJoy热热闹闹的闭幕了，人去了不老少，游戏？Showgirl？反正是什么者见什么吧！当然，还有些人看到了桌游，没有专门的桌游展，只好参加ChinaJoy凑凑热闹，不过多展亮个相总归是好事，本栏目将对这些参展的桌游相关内容进行一下综合报道。

长久而言，中国总归也会有自己的专门桌游展的。你问我什么时候会有，这个我可说不好，推荐大家看看本期的《ChinaJoy、桌游、展会》，看看“国内什么时候才能有自己的专业桌游展会？”的讨论，或许就有自己的答案了。

其实小编是非常期待国内自己的专业桌游展会能够尽快召开的，不过这个展会不应当是ChinaJoy的简单翻刻，不需要那么多穿着暴露的Showgirl，倒是希望摆满大大小小的桌游盒子，没必要派送毛绒玩具之类的纪念品，有便宜优质的桌游送就最好了，这个要求，不算太高吧？

本期介绍的国外精品桌游分别是《暗杀神》（Ascension）和《雷霆之石》（Thunderstone），这两款都是最近很“热”的游戏，都属于DBG类型游戏（Deck Building Games 的简称，中文译为：牌库构建游戏），我们把这两个游戏放在一起介绍，是有意为之，想强化一下玩家朋友们对这个游戏机制类型的认识。而短时间内一个游戏类型机制中出现多款游戏（本期介绍的两款游戏以及之前大热的“皇舆争霸”系列），本身也说明这个机制的创造性和生命力，所以我们又特别在游戏介绍之后，专门对DBG游戏机制进行了简要的说明。现在比较担心的是跟风之作大批出现，桌游创意，在于继承，更在于创新。

本期的“德国年度游戏大奖演义”，是这个系列文章的最后一部分了。从1979年到2011年，转眼30多年就过去，虽说文章总体讲的是德式桌游发展的简要历程，但实际上也是整个国外桌游业发展的一个缩影。而且，中国的桌游业要发展，虽说有众多的经验可借鉴，但一定也是会按照这种模式来的。这个演义，不仅仅是回顾，更多的是希望给国内的桌游从业者一些可借鉴的经验。

本期的魔兽卡牌内容，讲的是在哈尔滨举办的2011新锐杯魔兽卡牌大奖赛。卡牌类游戏，大多是小众游戏，但推广方式和推广渠道都至为重要，在不同的城市举办这样的大奖赛，确实是个不错的方法，能够起到良好的宣传效果。P

暗杀神

●**游戏名称：**Ascension ●**中文名称：**暗杀神 ●**游戏人数：**2~4人 ●**设计者：**Robert Dougherty，John Fiorillo，Justin Gary，Brian M. Kibler ●**出版公司：**Arclight、Gary Games ●**出版时间：**2010年



由Gary Games于2010年11月推出的DBG卡牌游戏，设计师是著名的万智牌手，曾经获得全美锦标赛冠军，非常喜欢《领土》（Dominion）这款游戏。今年上海方盒子365得到授权，正式出版其标准中文版，经过一段时间的市场运作，在暑期大卖。

《暗杀神》是一款围绕“快速组牌”为核心的卡牌对战游戏，支持2~4人，一局游戏时间约30分钟。玩家以相同的初始个人套牌开局，通过在游戏中不断打出手牌，购入新的卡牌，扩充自己的牌库，并夺取分数，总分最高的玩家获胜。

游戏中有两种基础资源，一种叫做符文，另一种叫做战力，每个玩家在游戏开始时，都是八张学徒牌，两张民兵牌，学徒牌每张+1符文，民兵牌每张+1战力。游戏与《领土》相同，每回合抓五张牌，玩家可以使用这五张牌购买新的牌或者杀怪。游戏有三个固定牌堆，一个是秘教士，3个符文一张，效果是+2符文，一个是重装步兵，2个符文一张，效果是+2战力，最后一个是邪教徒，是一个怪物，可以两个战力换一分。除了固定牌堆外，还有一个中央牌区，从卡牌堆随机翻开六张放在上面，卡牌堆有四个种族的功能牌和怪物牌，功能牌又分英雄和神器，英雄在游戏中都是一次性使用，使用后就扔到弃牌堆，再抓到可以再用，而神器一旦抓到，就可以放在自己面前，不用再洗回牌库，每回合都生效。游戏就是这样，随着卡牌的翻开，玩家可以杀怪，或者购买新的牌到牌组里，当杀了一定数量的怪后（杀怪会得分），根据参与游戏的玩家数量，每局有一总分数上限，达到分数上限游戏就结束了。玩家将自己打怪的分数和自己牌库里的卡牌分数加在一起。就是自己的最后得分。



总体来说，《暗杀神》基本规则非常简单，即使从未玩过桌面游戏的人也能快速上手。同时又具有极高耐玩性，就算是很有经验的桌游玩家，也能一局又一局享受游戏的乐趣。P



雷霆之石

●游戏名称：Thunderstone ●中文名称：雷霆之石 ●游戏人数：1~5人 ●设计者：Mike Elliott
●出版公司：Alderac Entertainment Group、Wargames Club Publishing ●出版时间：2009年



《雷霆之石》是2009年出版的一款DBG类型的游戏（Deck Building Game，中文称作：牌库构筑类游戏），作为《Dominion》（中文名叫：领土或皇舆争霸）成功后的滋生品之一，《雷霆之石》只是加入了奇幻背景而已，因而也没有获得什么奖项，但也正是由于融入了奇幻背景，也吸引了众多喜欢奇幻背景的玩家，毕竟杀怪得分比纯粹的花钱买分要有意思的多。

雷霆之石是古代造物主留下来的神秘石头，谁能得到他就能控制世界，但由于年代久远，这颗石头现在藏在全是怪物的地下城里，玩家带领自己的一队佣兵，目的就是找出这块石头，游戏中，玩家可以选择进入地下城打怪，或者在村子里买东西，或者调整队伍里的人员物品，如同《领土》一样，村庄和怪物牌都是随机决定的（比如《领土》的行动牌就是25选10，《雷霆之石》也一样），玩家们在一开始都有同样的牌库：6张民兵牌（每张都是1个攻击力），两张火把（为下地下城杀怪提供照明），两张应急干粮（可以提高人物的力量，让人物可拿更重的武器），两张匕首（攻击力加1，重量为2），玩家将这12张牌充分洗，然后抓六张。玩家先要决定去哪里，如果去村庄，则可以用手中牌的价值来买新的牌（部分牌有其固定的价值），如果选择整备，则可以从手中永久丢弃一张牌（弃掉"差"牌可让牌库更好地轮转），如果选择下地下城，则可以打怪物。无论玩家选择如何，这个回合使用的、没使用、买到的、打死怪得的牌，都放在一旁，作为玩家自己的弃牌堆。然后再从牌堆里抓六张，等待下一回合。当玩家自己的牌库没牌时，则玩家要洗自己的弃牌堆，成为新的牌库，如此反复。相信玩过《领土》的玩家对此机制不会陌生。

游戏的主要目的在于杀怪，怪物牌堆旁边会翻开展示三张牌，这三张牌就是玩家可以杀的，玩家杀怪首先需要自己的当回合手牌中的攻击力要大于等于怪物的生命，而且这三张牌有等级的概念，离牌库越近的等级越高，分为1、2、3级，每一级都需要玩家提供相应数量的照明，从而表现地下城的阴暗，如果玩家的手牌中没有照明，则每个照明可以用2个攻击力来弥补。如此攻击力够也是可以杀死怪的，怪物牌由3级位置向1级位置移动。怪被杀死后，怪物牌会进入玩家的弃牌堆，右下角的数字代表分值，左下角的数字代表获得的经验，玩家可以用经验升级自己的英雄。如此不断杀怪，当雷霆之石牌被翻开，并且逐渐移动到1级位置后，游戏结束，玩家分别统计自己牌库中所有带分数牌的总和，总分最多的玩家获胜。

总的来说，《雷霆之石》的模拟与改动是非常成功的，机制十分贴近主题，游戏中的内容也适中，不是特别复杂。村庄中的物品、可以雇佣的英雄、各种怪物，都有充分的备选项。如同《领土》，每次玩都有不同的组合，从而让玩家有不同的体验。可以说，如果你喜欢买装备、雇英雄、打怪升级的RPG游戏，这款游戏是十分适合你的。构筑的体验就在于玩家如何经营自己的牌库，充满了成长和成功的乐趣。







（左上图）封面 （右上图）封底 （下图）布置好的村庄，英雄和怪物

DBG游戏简介

DBG是Deck Building Games 的简称，中文译为：牌库构建游戏，其主要机制是——每个玩家在游戏开始时都有相同数量和种类的卡牌，称为自己的起始牌库，玩家每回合只会从自己的牌库中抓固定数量的牌使用，而使用过的牌不会丢弃，只是暂时放在一边，当牌库没牌时，洗所有用过的牌，形成新的牌库，如此反复。游戏中会提供额外的几十种卡牌可以购买，而购买的牌也会进入玩家的牌库，当玩家抓到后，就可以使用其上的功能，一般额外的卡牌功能都要比起始的好，玩家经过不断地购买，来提高自己牌库的效率和能力，向着游戏设定的胜利条件努力。牌库构建游戏的最大创新在于共享公共牌库，卡牌游戏中的TCG（比如万智牌和魔兽卡牌）和LCG（比如权力的游戏）都属于构建牌库式的，但并非在游戏中构建和共享卡牌资源，而是自己在游戏前构建好，并且卡牌需要自己购买，而DBG是玩家在游戏中构建自己的牌库，然后通过对卡牌作用的理解和组合打败同样构建环境下的其他玩家。这种类型的第一款游戏是Dominion，中文版译为：皇舆争霸。

ChinaJoy、桌游、展会

■本刊编辑部特别报道

为期4天的2011年ChinaJoy在7月31日顺利闭幕，官方统计有超过15万人参观了今年的ChinaJoy，规模甚至超过了东京电玩展。做为主要展示电脑和电子游戏的展会，除了有众多游戏试玩和体验外，数量可观的Showgirl也是吸引年轻人参观ChinaJoy的重要因素。而在这样一个游戏展会上，作为传统游戏的传承者——桌游（Boardgame），是否该有一席之地呢？包括游卡桌游在内的几家国内桌游出版商和发行商及桌游网站，参加了这次的ChinaJoy，支起了桌游展位，让我们看到了桌游行业不断发展的前景和希望。关于游卡桌游的采访报道，请大家关注本刊今年9月上的ChinaJoy展会报道，以下，将大致像玩家展示一下在ChinaJoy亮相的桌游厂家及游戏。

游人码头

上海的游人码头公司成立于2008年，是一家致力于中文桌游发行和桌游销售的公司，目前已经代理了中文版的《权力的游戏》及中文版的《海上丝路》。同时，它还销售国外原版的桌游产品，并且是直接从外国进口，这大大降低了国外精品桌游在国内的销售价格，打破了由中国香港和中国台湾经销商对大陆桌游市场的垄断和高价位壁垒，一时引起了相当多的关注亦被寄予厚望。这次在ChinaJoy上，游人码头主要推广的是成长式卡牌游戏《权力的游戏》，并发布了由其代理的中文版游戏《太空堡垒——卡拉狄加》的视频，这款桌游产品十分令人期待。



《权力的游戏》是FFG出版的第一款LCG卡牌游戏（LCG是living card game的简称，中文称成长式卡牌游戏），在众多LCG产品中，这款依托于奇幻巨著《冰与火之歌》（作者乔治·R·R·马丁）的卡牌游戏是卖的最好的，再加上前一段时间相关美剧的播出，更是对销量有相当促进。游戏中的卡牌都是小说中出现的人物和事件，在玩法上也独具匠心，并且很有深度。



正在教学的游人码头工作人员



《太空堡垒——卡拉狄加》的中文封面，这款游戏是FFG公司改编自美剧《卡拉狄加》的一款游戏，游戏机制是半合作制，分成人类和塞隆人两方。两方人都要试图控制飞船，并完成自己的任务。而玩家们则在一次一次的跳跃中斗智斗勇。

爱桌游

爱桌游是一家国内桌游综合资讯网站，本次爱桌游联系了国内10多家桌游设计公司，收集了30多种国内原创桌游，在ChinaJoy上集中展示和出售，这算得上是相当有规模的几种展示了，从中也可以让玩家深入地了解一下目前国内原创桌游的发展状况。

在本次参展的众多国产游戏中，有很多受好评的原创桌游，比如黑门桌游的《死亡前线》《牛粪有的是》，善见城的《战国策三十六计》，文渺堂的《太乙仙魔录》，前景文化的国产TCG《三国智》，欢堂娱乐的《魔法英雄——石泣》等等。这些游戏我们都一一试玩并专文介绍过，虽觉其中还还有或多或少的不足之处，但各自表现出的在创意方面的亮点，都能给玩家带来足够的惊喜。当然，展会上我们也见到了很多国产桌游新面孔，由于还没有足够的时间去试玩体验，这里不做过多评论，不过一下子看到这么多新产品，还是很让人惊喜。



摊位上的各种国产桌游



国内各种厂商和游戏的LOGO合集



现场赠送桌游活动



带有占卜、算卦等内容的新桌游《灵谣》，插画非常漂亮，卖的很好

方盒子365

方盒子365是国内最早从事桌游销售的公司之一，是德国新天鹅堡公司在大陆的代理，在国内代理销售了相当多的国外精品桌游。从去年开始，方盒子365开始投注大量的资源在国内原创桌游上，构架了盒能厂原创产品平台，并推出了数款国产原创桌游，本次参展主推的是其代理的产品《暗杀神》。这是一款相当优秀的游戏，相信一定可以大卖特卖，本期的国外精品桌游简介中将有详细的介绍。



醒目位置的《暗杀神》

除了上面集中介绍的几家外，老牌的TCG游戏万智牌亦有在展会上亮相，从上个世纪末开始在国内推广以来，迄今已经有10余个年头，一款游戏，经受住漫长时间的考验，还能如此受欢迎，确实也颇令人感慨。



万智牌的LOGO，远远的就能看到

总体来说，桌游和桌游厂商，参加ChinaJoy展会，并没有什么违和感，参观展会的玩家也给了足够的关注，各相关展位前也是人山人海的感觉，这是很让我们高兴且欣慰的事情。但换个角度想问题，国外已经有非常成熟的专业桌游大展，比如每年的德国Essen游戏展（我刊已经连续两年推出相关报道），而我们自己的专业桌游展会，何时才能出现呢？

国内什么时候才能有自己的专业桌游展会？

今年的ChinaJoy展会，有数家桌游相关厂商参加，这对国内的桌游玩家是个好消息，有不少玩家可能会问，我们什么时候才会有自己的专业桌游展会呢？这其实也是小编我感兴趣的问题，由此，小编采访了一些圈内的资深玩家、知名桌游开发商负责人以及一些桌游销售商，请他们对这个问题发表自己的看法，为方便读者，特将他们的观点整合如下——

大型专业展会需要国家相关部门的强有效的管理和支持

显而易见，这样的大型专业展会，一定需要国家相关部门的强有效的管理和支持，但桌游这个行业，目前属于国家哪个部门管辖，还不是很明确的事情，更提不上什么有效的支持。

必须有一定数量且具备相当实力的桌游出品商和发行商

所谓具备相当实力，一方面是经济上的，参加ChinaJoy展会这样的展会所需的花费，不是目前大多处于“小作坊”状态的桌游厂商能承受的，这也正是上文提到的爱桌游网联系若干家桌游厂商联合参展的原因。另一种实力是指在桌游设计方面的实力，至少要有多款有相当知名度的原创游戏推出，才算符合要求，而符合这个要求的国内厂商基本没有。

展会，重要的是参展方的实力，没有有实力的参展商，展会实在是无从谈起。

要有足够多的关注者

展会是办给参观者看的，目前国内的桌游玩家数量虽处在急剧增加的状态，但总人数还远无法和电子游戏、电脑游戏的玩家数相比。没有足够数量的参观者，参展厂商的积极性便无法充分调动，展会的影响力也无法真正提高。

没有Showgirl的游戏展会，有人去吗？

车展有车模，游戏展有Showgirl，动漫展至少还有Cosplay，桌游展呢？只有大大小小的盒子？事实上大家都很清楚，游戏厂商在ChinaJoy上吸引眼球的不是他们的游戏，而是Showgirl，如果桌游展真的走纯技术流，展出的只是桌游本身（事实上我们关注的Essen游戏展上并没有什么Showgirl），会有多少人去呢？这个问题我们无法回答，需要做出回答的是读者您，答案会是什么呢？

展会的地点设在哪里？

对于这个问题，绝大多数受访者选的是上海，确实，至少到目前为止，上海是中国桌游最发达的城市，桌游展在上海举行也理所应当。不过也有不同声音，有人认为虽然国内桌游发展上海算得上是先行一步，但其发展方向和发展模式并不证明是成功的，与全国范围而言也无明显可借鉴性（关于这个问题限于篇幅无法展开），从长远来讲，北京是更合适的地点。

是否要大量邀请国外知名桌游厂商参展？

对这个问题的看法，最是五花八门。撇开长远地考虑说将中国的桌游展办成世界权威展会这种构想不提，大部分人认为至少短期内不需要大量邀请国外知名桌游厂商参展，这样我们刚刚起步的国产桌游业不免沦为配角儿，好不容易置办起来的展会为别人做了嫁衣。至少等我们有一定实力了，再走出去请进来比较好些。

总体来看，大部分被采访者表现出的是慎重、理智的态度，甚至略微有些悲观，不过他们都不否认中国桌游产业快速发展的事实。虽然在短期内开办自己的大型专业桌游展会还不太现实，但从发展的眼光来看，未来也并不久远。P



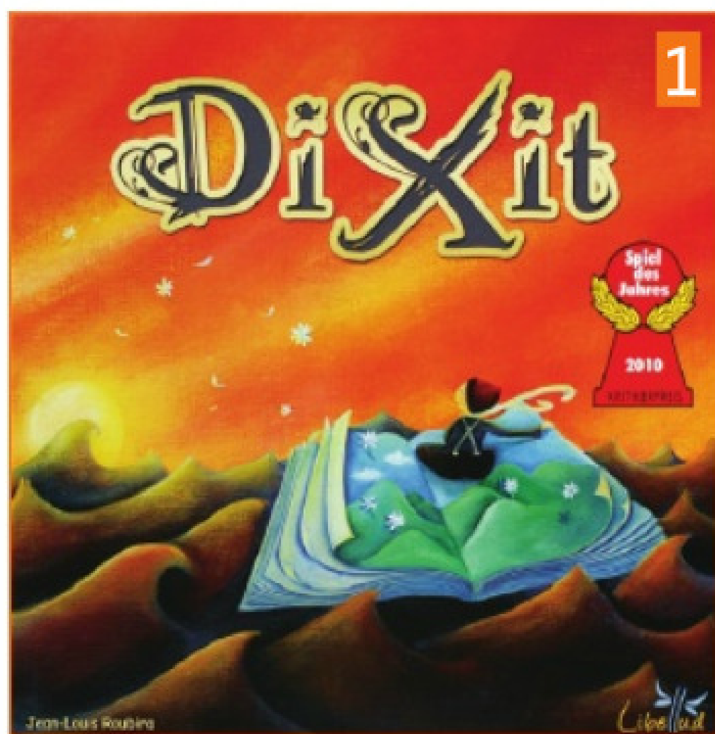
德国年度游戏大奖演义/16

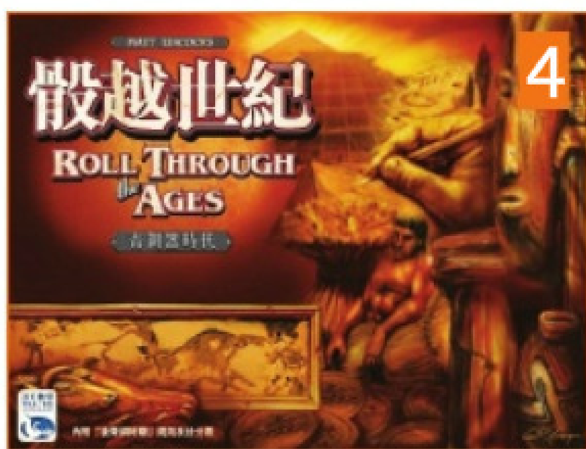
■北京 君子不器

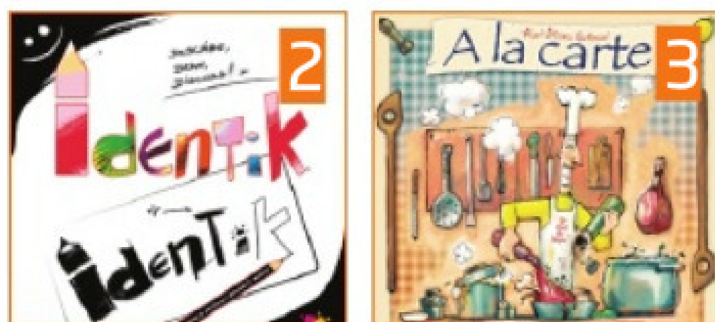
2010年

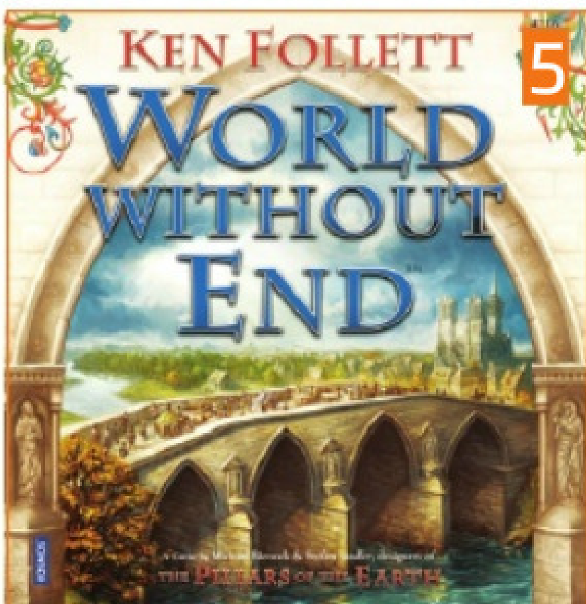
在DBG浪潮的席卷下，版图类游戏依然在德式的轨道上发展着，而在这种情况下，获奖游戏却往往是打破常规、独具匠心的那一款。《Dixit》就是2010年的黑马，可谓是异军突起，而且游戏设计师还是一位美丽的法国姑娘。该游戏在当年的Essen展会上大放异彩，时至今日，都是各地桌游吧最流行的聚会欢乐游戏。这款游戏我们在之前的国外精品桌游简介中介绍过，游戏机制简单，但需要玩家充分发挥自己的想象力和创造力，越投入到游戏中，就能获得越大的乐趣。

下面就说几款提名游戏和入围游戏吧。在提名游戏中，《Fresco》是较为标准的德式轻度策略游戏，机制严谨合理，内容轻松，图版美工色彩鲜艳，配件材质朴实个性，游戏时间适中，是2010年十分看好的一款德式游戏，最后却没有获奖，想了想原因，应该是在创意方面缺乏亮点。《Roll Through the Ages: The Bronze Age》是一款文明类的骰子游戏，游戏以复杂的文明游戏《Through the Ages》为标题，前面加了roll，代表是骰子版的文明之旅，游戏中，玩家只需要掷骰子，轻松有趣，通过骰子结果可以建造城市、奇迹，开发科技等等，较好的反映了文明的发展，虽然没有版图或卡牌的直观，但也算是上乘之作了。另一款提名游戏：《A la carte》，中文译名《妙厨上菜》，游戏盒子中有非常多的木制配件，各种蔬菜、各种配料、调料，五颜六色的小木块、小铲子，一应俱全，还有小锅和小灶台，让玩家有一种小时候过家家的感觉。









1.2010年获奖游戏Dixit
2.2010年提名游戏identik
3.2010年提名游戏妙厨上菜
4.2010年 提名游戏 roll through the age
5.2010特别游戏奖world without end

在入围游戏中，《Hansa Teutonica》也是我们介绍过的一款游戏，设计的很不错。《Endeavor》则是一款航海游戏，目前已经由战棋会代理，并出版了中文版。在《Endeavor》中，玩家要通过执行殖民、战争、垄断、航海等行动，来提高自己在欧洲，甚至整个世界的影响力。游戏拥有科技系统，玩家要不断提高科技来扩大自己可执行的行动。比如“建造等级”会影响可建造的建筑物等级，“文化等级”会影响自己每回合可以增加的人数，“财务等级”可以让更多的岗位每回合都重新利用等等。玩家每回合先依次建造建筑物，然后就是轮流行动，可以执行航海，占领，战争，垄断等行动，从而稳固自己的势力。游戏总共7个回合，7个回合后，玩家各自统计自己的分数，分数第一来源是各项科技的等级，第二来源是玩家占领的城市分数和航路分数，最后来源是发展牌上的分数。最后总分多的人获胜。总体来说，《Endeavor》是一款很不错的中级策略游戏，值得一玩。

由于这一年值得玩的游戏基本都介绍过了。所以可说的不多。就说一下各个好游戏的扩展情况吧，获奖游戏《Dixit》在获奖之后半年左右，出版了《Dixit2》，算是一个小的卡牌扩充包，只有72张牌，丰富了牌库和对图形的想象力；今年，《Dixit》又出版了以奥德赛故事为背景的类似机制游戏，卡牌画风更加童话，有一种梦境的感觉。提名游戏《Fresco》在这两年中出了7个扩展，在完美原型的周边加入了各种新的元素和内容，也算是发展相当的快的桌游了，很能圈钱啊。《Hansa Teutonica》则是在原有贸易地图和只有陆路商贸的情况下，出了新的贸易地图，并增加了水路商贸等新的玩法，类似《车票之旅》那样的地图扩展。

2011年

就是今年，转眼有30多年的SDJ已经介绍到今年了，真是快啊，今年的获奖游戏是一款颇具特色的棋类游戏，名叫《扣扣棋》（Qwirkle）。

《扣扣棋》的设计师Susan McKinley Ross是美国人，他曾戏谑的给这款游戏取了一个绰号叫做“穴居人的拼字游戏”，这款于2006年年底发行的快速反应并且容易上手的抽象策略游戏，如今仍受到资深玩家的追捧。

在游戏中，玩家将随机得到六个木块，每个木块都有不同的颜色和形状，游戏中总共分成六个不同颜色和六种不同标志。每一轮，玩家从手上拿出颜色或者标志匹配的1到6个木块，这些木块也要与游戏板上的一个或多个木块匹配。如果游戏板上的木块按标志组成了团或者排列成一行，那同样的木块就不能再出现在这组归类中，同样的颜色也是一样。创建或者增加这个队列的玩家，每一个木块得一分。如果他

创建或者完成了这个队列的所有六种颜色和六种标记，则再获得六分的额外奖励。然后玩家再将自己手上的木块补足六个。一旦木块耗尽，获得最多分数的玩家获胜。

《扣扣棋》在美国市场上已经销售多年，今年刚刚由德国出版商Schmidt Spiele在德国发行。也正是德版的发行，让评委有机会玩到了这款游戏，并获得了本届的大奖J，在游戏的讨论区中，有玩家表示，自己玩过这款游戏100多次，仍然觉得它是一个有趣而又快乐的挑战，尤其是玩的时候还在吃着燕麦巧克力饼干，听着土耳其舞蹈音乐。真是一个完美的三重奏！

在其他提名游戏中，一款是《Forbidden Island》，游戏于一部心理电影同名，但讲述的内容却不太相同，这款游戏是类似《瘟疫危机》的合作类游戏，玩家要通过翻开岛屿地区片来探索这个“禁闭岛”，从而获得宝藏，但洪水也即将淹没这个岛，所以玩家一方面是要提高效率，一方面就是要一起排水，延长探索的时间，游戏并不复杂，每回合玩家只有3个行动点，可以用来移动、排水等简单的行动，所以

2010

获奖游戏：《Dixit》，设计者：Jean-Louis Roubira，游戏类型：讲故事，投票

特殊奖项：《World Without End》，设计者：Michael Rieneck和Stefan Stadler，游戏类型：手牌管理，小说改编

提名游戏：

《Fresco》，设计者：Marcel Sü?elbeck和Marco Ruskowski和Wolfgang Panning，游戏类型：同时选择行动，工人放置

《Roll Through the Ages: The Bronze Age》，设计者：Matt Leacock，游戏类型：掷骰子

《A la carte》，设计者：Karl-Heinz Schmiel，游戏类型：敏捷

《Identik》，设计者：Amanda Kohout和William Jacobson，游戏类型：聚会游戏，幽默游戏

入围游戏：《Tobago》等10款

2011

获奖游戏：《Qwirkle》，设计者：Susan McKinley Ross，游戏类型：抽象游戏，图形构建

提名游戏：

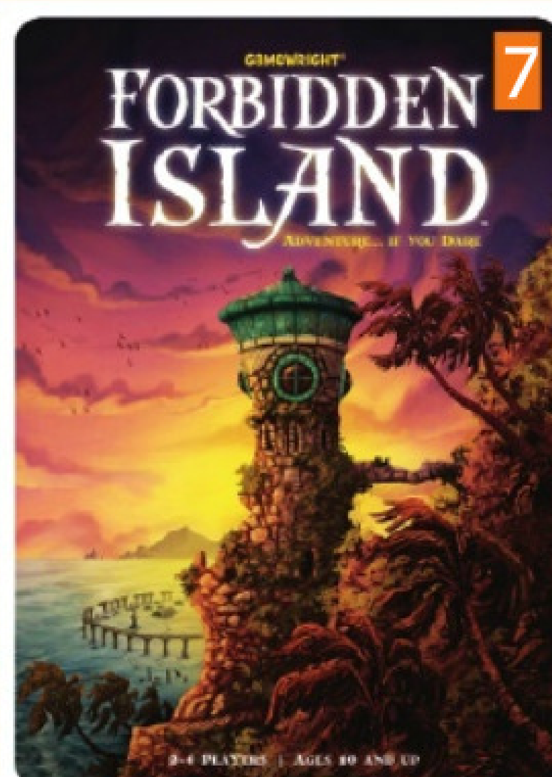
《Forbidden Island》，设计者：Matt Leacock，游戏类型：合作游戏，可变图版，成套收集

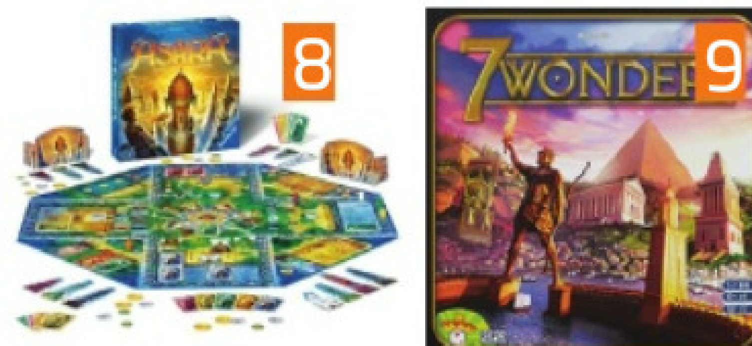
《Asara》，设计者：Michael Kiesling和Wolfgang Kramer，游戏类型：手牌管理，工人放置

最佳专业游戏：《7 Wonders》，设计者：Antoine Bauza，游戏类型：同时行动选择，成套收集，卡牌传递

入围游戏：《Luna》等10款







6.2011获奖游戏Qwirkle
7.2011提名游戏Forbidden Island
8.2011提名游戏Asara
9.2011专业游戏奖7 Wonders

游戏时间也很短。

另一款是《Asara》，这款游戏在去年Essen上颇受关注，因为他是两位大师共同设计的：Michael Kiesling和Wolfgang Kramer。游戏是以建造最高的建筑——塔为目的。通过放置工人，出牌等行动来完成自己的建筑物，游戏有一定的互动，而且平衡性设计的很好。

这一年着重要说的是，SDJ为了那些公认的好策略游戏，单独设立了年度专业游戏奖。而最终获奖的也是我们熟悉的《7 wonders》，这款游戏在去年的Essen上倍受关注，是玩家体验次数最多的游戏，游戏支持最多7人，而且节奏快，是非常成功的一款卡牌类文明题材游戏。说到文明题材游戏，近年来花样繁多，先是重印的TTA成为高级策略游戏的典范，虽然一局时间很长，但连小编我都开了不下40盘，非常喜欢。然后就是骰子版TTA，而《7 wonders》算是卡牌版，另一款卡牌版文明题材《innovation》，也非常流行，一度断货。再加上去年出版的正统文明游戏《civilization》，可以说是百花齐放了。

总结

转眼SDJ从1979年就说到了2011年，30多年的历程，让我们了解了德国游戏的发展过程。也让我们看到了国内桌游发展要走的路很长很长，从第一年的棋类游戏、电子游戏开始，德国游戏在一年一年的稳步发展着，从评选经典游戏到反复提名旧游戏，到游戏多到应接不暇，增加奖项和名额，在10年前，德国游戏就已经进入成熟的发展期了。今年，在版图游戏和卡牌游戏占据大部分市场的情况下，SDJ却将奖项授予了一款5年前的棋类游戏，这就是经过30年沉淀的评选水平和方向，我想，德国玩家一定深知，没有棋类游戏的基础，就没有今天的德式游戏辉煌。抽象游戏的背后，正是设计师设计的根基。只有根基稳固了，我们才能看到高耸入云的摩天大楼。反思国内，就如同工业革命那段时期一样，我们不一定要经历那段时间的变革，但却要充分领悟工业革命的成果，何时出发都不晚，但一定要向前人学习，这样才能走在世界的前头，开创属于自己的时代。P

"冰城"之夏，兵临城下
——记2011新锐杯魔兽卡牌大奖赛

题记：哈尔滨的夏天完全不像是想象中那么凉快，就好像这首次在北国之都举办的"新锐杯"，注定要有一场火热的厮杀。

本次2011新锐杯魔兽卡牌大奖赛于2011年7月23日、24日在哈尔滨新凯莱大酒店9层多功能厅举办。从会场外面的天台向下望去，能够将哈尔滨的繁华街头以及松花江滔滔的江水尽收眼底。在会场外面则是著名的抗洪英雄纪念碑，阳光照耀下的纪念碑透露出了一丝神圣的味道，莫非这次比赛圣骑要夺冠？





本次"新锐杯"作为一场经典构筑赛，玩家将从所有已发行的卡牌中挑选最强力的卡牌来组成自己的套牌与对手一决胜负。虽然赛前大家都认为在这种比赛中，控制能力最强的法师套牌会成为比赛的主流，但实际上大家所选择的职业却是五花八门的，像这样的战士玩家就不少，而且成绩也很不错。



比赛的第一天，玩家们就早早的来到了会场，这种一年一度的盛事每次都吸引了天南地北的玩家欢聚一堂享受魔兽卡牌的乐趣，而裁判们也在忙碌的进行准备。

图中的满眼白衬衫都是哈尔滨本地的玩家，来自于"摩迪娱乐"，在越来越多的专业赛事中，像摩迪娱乐这样有组织有纪律的玩家越来越常见。

一切准备就需，裁判们在主席台前一字排开，玩家们也分别落座，比赛一触即发。



第一天上午比赛采用经典构筑赛制，也就是玩家分别用自己的套牌与别人的套牌交战。而下午的赛制则采用轮抽赛，这个比赛中，8名玩家围坐在一桌，每人将获得3包随机的卡牌，玩家打开第一包卡牌从中选择一张保留然后将剩下的传给下家，然后从上家传来的卡牌中再选择一张保留，然后将剩下的再传给下家，以此反复直到传完所有的牌为止。然后玩家打开第二包卡牌，重复流程，直到三包牌都传完为止，玩家用所有自己保留的牌来组建一套牌与别的玩家对战，下图中玩家在领取自己轮抽中所要用到的英雄卡。要说上午的比赛能够筛选掉操作较差的玩家，那么下午的比赛则真正考验的是玩家对卡牌的理解。



在经过了第一天残酷的筛选后，基本上玩家的排名已经非常清晰，第二天再经过3轮的构筑角逐很快就决出了8强，他们分别是：来自北京的部落死骑朱頔、来自北京的部落战士左诚、来自长春的联盟法师于超、来自沈阳的部落术士刘闯、来自天津的叛变法师赵一凡、来自齐齐哈尔的部落盗贼王典、来自北京的部落死骑苗竣泓以及来自天津的叛变法师方正阳。

经过了短暂的午休，玩家们重新返回赛场时发现原本的赛场已经被分割成了两个区域，其中的一个区域只有4张桌子，这就是8强角逐的赛场。

终于8强的配对决定出来，生死荣誉在此一战。





术士刘闯与盗贼王典之间的战斗，两个玩家不光都是东北地区的选手，使用的也都是部落英雄，而且盗贼和术士在游戏中也素来积怨已久，这场战斗可以说是一场“生死决斗”。

叛变的部落法师失心者沃娜和联盟的中流砥柱“黑冰”之间的战斗，虽然方正阳和于超两位玩家气定神闲一副游刃有余的样子，但是从旁边裁判专注的神色能够看出，这场战斗的胜负仅在一招之间。

赵一凡vs左诚，两个都是大赛中经常出现的常客，虽然是法师对战士，但是也是一场血腥的较量。结果被人普遍看好的法师惜败于战士，两位过关斩将的天津玩家最终都无缘四强。





朱頔对阵苗竣泓，同是北京的玩家同是部落死骑玩家在异地相见分外亲切，但是在战场上可是没有手下留情这一说，最后由朱頔胜出。



四强赛，刚刚胜出的朱頔立刻遇到了同样是板甲职业的左诚，结果在暴力输出上战士更胜一筹，成功挺进决赛。

法师对术士，看到这里不禁想到，莫非4强是按照板甲对板甲，布甲对布甲这样分组的吗？言归正传，一个是让你出一张牌废一张牌的法师，一个是让你牌还没出就已经废掉的术士。虽然都是布甲，但是对战的激烈程度不比隔壁的板甲要差。最后还是联盟的黑冰获得了胜利。



决赛！决赛在联盟法师“黑冰”和部落战士穿刺者伯加茨之间展开，能够进入决赛的玩家不仅在技术上具备了超常的水平，在心理上也绝对禁受得起严酷的考验。从两个人沉着坚毅的表情上就能够看出这场战斗对于双方来说都是一场艰难的对决（但是裁判为什么在偷笑呢？莫非看到了什么能够改变战局的失误？）。





第一名终于产生，新锐地带总经理李翔亲自为第一名联盟法师于超颁奖。于超一脸泰然自若的样子，颇有大法师的风范。



历时两天的“新锐杯”比赛终于结束了，但结束的同时，也意味着新的开始。哈尔滨的比赛仅仅是第一步，之后，魔兽卡牌将走进越来越多的城市，让我们期待10月的重庆吧！

英雄人物的十大不端

我们生在一个人性释放的最好时代，这又是一个崇拜混乱的最坏时代。我们再难接受一个高大全的扁平化偶像。无论是超级英雄还是平民偶像，完美无瑕等于个性全无。我们已经学会接受英雄的不完美，因为那些可爱的小瑕疵并不会遮盖耀眼的精神光辉，乐于助人的雷锋同志还喜欢照相呢。



不要迷恋哥，这位哥只是个传说

■湖南 Dawn

No.10 不说话

《传送门2》的编剧Erik Wolpaw以“众人皆醉我独醒”的心理动机来解释Chell女士的缄默，另一方面，这更是为了写剧本时能赶进度。Valve始终认为，FPS游戏中玩家与角色身心一体，所以当NPC挤眉弄眼地和你说话时，你心头涌起的那句话就是最合适的回答。例如在《半衰期2——第一章》中，当你这个弗里曼博士脱离Alyx Vance视线太久时，她就会焦急地呼喊“你”的名字，你的回答肯定是“在这儿呢！”但如果让博士也报之以大声招呼，就有点太言情味儿了。又如，当克莱纳博士严肃地说：“生殖力场已被破坏，这正是大家生育繁殖的绝佳机会……”时，已对弗里曼暗生情愫的Alyx眨眨眼，调笑着对“你”说：“也就是说，这是我们应该……‘开工’的时候了？”你的心里一定是正气凌然地答道：“的确！这是一场没有硝烟的战斗！”所以，最开放的对话选项就是没有对话选项，你能悟出来不？

No.9 不发财

侠者再强，也不至于不食人间烟火，如今武侠片的趋势就是“隐侠”，像喜欢自己做面条吃的雷彬和手无寸铁的造纸工人刘金喜，都必须自食其力讨生活。纵是英雄也常为生活所困，百里屠苏少侠就坐拥半亩方田，搞农业立体化种养殖。

人人都爱超级英雄，其中蜘蛛侠Peter又是美国人最喜欢的邻居，没有之一。他有神圣的一面——做义警可挣不了钱；他有世俗的一面——必须找工作挣房租。而这种平民式英雄又往往被设定为战斗的强者、生活的Loser。《变形金刚》中的山姆领导汽车人救了2次地球和女友，却连一个商业代言人都谋不到，他妈妈有点不满：“连你的车都有工作诶！”“铁拳”系列中马歇尔·洛（Marshall Law）参加铁拳大赛，也是为了拿奖金给濒临破产的小餐馆输血，还得支付儿子的交通事故赔偿金。或许就业竞争将英雄和凡人拉到同一层次，造成了一种“与子偕作”的同袍假象，粉丝如我就会情不自禁地惺惺相惜。

No.8 不正经

反叛是反叛者的通行证。那些反传统英雄看似大逆不道，作风辛辣，实则以此反衬制度和社会的可笑。

如今Facebook风靡全球，其创始人Mark Zuckerberg早期名片上却赫然印着“I'm CEO，Bitch”，讲究礼仪的正经商人估计会直皱眉头，他们永远理解不了新世代不羁的活力。在《爱丽丝——疯狂回归》里，我们只盯着这名“暴力萝”握着的滴血的Vorpal Blade，却未必理解她的痛苦挣扎，未必知道这场“心灵中的战斗”的自我拯救的意义，而

在与其情节相似的电影《美少女特攻队》中，兔子涂装的战斗机甲就是在暗喻《爱丽丝梦游仙境》里的三月兔。

在《战地——叛逆连队》中，美军“222营”“B连”的成员都是些因为不守军规而转调过来的家伙，例如主角Marlowe，加入原因是“开着直升机兜风解闷时，撞烂了某将军的豪华轿车”。吊诡之处在于，“不正经的就要被拉去做炮灰”这样一个容不下异类的世界又常常被“不正经分子”所救。还记得吗？对上级而言，殴打上司的Jerry“Tiny”McHale中士是个桀骜不驯的硬骨头，但对纳粹鬼子而言，这个以“That's easy”为口头禅的“绿色贝雷帽”是个可怕的噩梦。

No.7 不解释

“平天下有道，而其道则实从最少数之先知先觉者倡之”，而我们宁愿相信，上头在下一盘很大的棋。棋者奇也，如果路人皆知，那么计策也就不叫计策了。所以，看起来很正气，行为却冷酷至极的反派一定是最委屈的牺牲者，《合金装备3——食蛇者》中假意叛变苏联的The Boss就是一名真正的爱国者。

除了自我牺牲，在秘密计划的执行过程中，执行者也往往面临选择牺牲者的道德困境，这时，“两害相权取其轻”是一种理性的决断。DOMO工作室在《轩辕剑外传——汉之云》中将这种笔法和争议放大，诸葛亮在前半部分被塑造成“于治绒之长，奇谋为短”的战争狂，北伐无能，屡战屡败，几乎众叛亲离。直到结尾，DOMO才借横艾之口，说出自己对孔明先生的理解——世上安得两全法，既要不负先帝信任兴复大汉，又要让蜀中百姓远离战争离乱，只能既连年举兵又打仗放水了。因为安邦定国要踩着很多人的尸体，这让他迷惘痛苦，最终做出了暗使飞羽行刺自己以结束战争的选择（等于是投降？）。孔明老友的这局棋，你觉得下得好不好呢？

No.6 不好看

俗话说：“傻人多福，丑人多智”，罗贯中先生就此反推，将“凤雏”庞士元杜撰成“浓眉掀鼻、黑面短髯、形容古怪”的丑汉子。如果那些“卡西莫多”成了主角，有些人就会鄙夷地说他们是“丑人多作怪”。例如游戏《霹雳奇侠传》，主角竟然不是“全儒全道是全贤”的清香白莲素还真，而是“众生云云难貌相”的丑男秦假仙，这个最初以替人收尸过活的丑男连鼻子都没有。事实上，人不可貌相，“衰尾道人”掌握着最实用的生存技巧和最广泛的线索情报，对武林和平有很大的贡献，是将众多霹雳人物串联起来



（左上图）一个虬筋板肋的练武之才，不过往往餐饮业才是他们的主营业务

（右上图）直面这个阳光亲切而又坚强的奶咖姑娘，每次都想呼喊你的名字，告诉你心中的话，但是Valve的编剧不让啊……

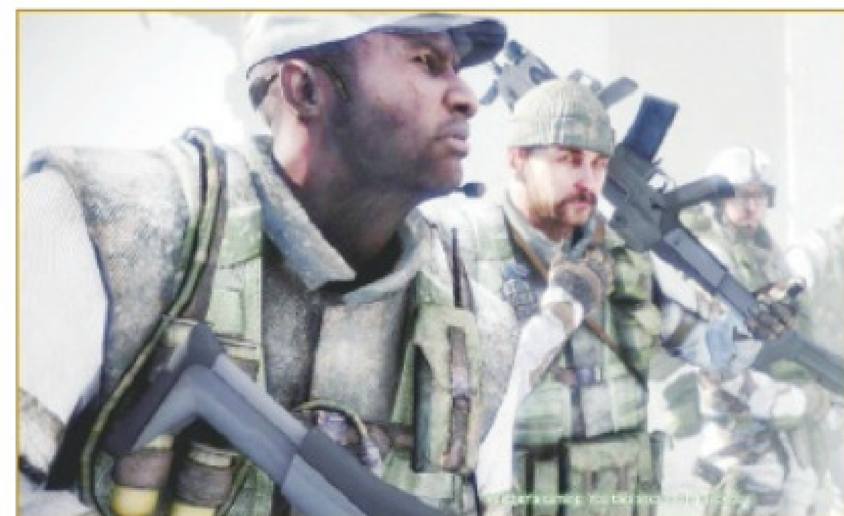
（右中图）在战场上，军人讲究语言简练、表意明确，那么所谓叛逆，一方面也体现为话痨，Haggard和Sweetwater的唠叨堪比子弹喷射

（右下图）这要求多低啊，现在的主角都免开尊口了，“马润”的队友们就指望着你点点头表示你还活着就行了……





遇到这么专一这么俏皮又会说冷笑话还会吃醋的（机器）人，要是我我都嫁了，Chell你却一言不发，还是这么个表情，难怪GLaDos“只想让你滚”了





的关键角色。因此，难看的主角也是对这种风气的戏谑和解构。即使你在《质量效应》中捏出一个五官扭曲的指挥官，恶心到的只是你自己。不过，一行禅师又曰“相由心生”，这些有碍观瞻又行为粗鲁的自创主角，恐怕就是你内心恶趣味的投影吧！

No.5 不和气

心理学中的“挫折——攻击原则”认为，当我们的期望或目的无法被满足时，就会产生某种程度的攻击心理，愤怒就是最典型的表现形式。奎托斯是这一理论的最佳验证者，他杀上奥林匹斯山，把宙斯的手下及本人挨个战翻。他绝对是最无情的主角，破坏与杀戮体现了他满脑子的无政府主义激进思想。在战胜首个Boss九头蛇许德拉后，我们见惯了助人为乐的正直主角，满以为滑进大蛇咽喉中找钥匙的奎托斯会顺手将佩戴钥匙的船长一同捞上来，怎料他一把拽下钥匙，冷冷地说了句：“我不是来找你的！”，然后毫无怜悯地将其踹进九头蛇的肚子里。这样的神仙打架，凡人能不伏尸百万么？

No.4 不合群

牵绊越多，顾忌越多，高手对战，“你女儿被绑架了”是最让英雄方寸大乱的Debuff。这样说来，英雄人物若是孑然一身，再无挂念，迎敌必是火力全开的死战，就像《合金装备4——爱国者之枪》中的雷电。不过在命理学中，雷电更像是杀破狼的命格，注定一生漂泊，大起大落，而另一绝命——天煞孤星则是很多英雄的命格，孤克六亲，殃害四邻，就像马克思·佩恩那般的境遇。所以不是英雄独断专行，难以亲近，他们这是在默默地保护着亲友们呐。

在游戏《暴雨》中，平凡岗位上的好父亲Ethan Mars都能被“折纸杀人魔”盯上，何况那些显山露水的英雄们呢？绑架往往是逼使英雄放弃、服软、堕落、出手、出山的标准手段。“细胞分裂”系列的山姆大叔先是经历丧妻之痛，之后爱女Sarah又“丧生”于一起神秘的车祸，这时Anna便以“你女儿其实在我手里”为筹码迫使Sam重出江湖，清算内鬼Reed。所以，作个有情有义的英雄也难啊。

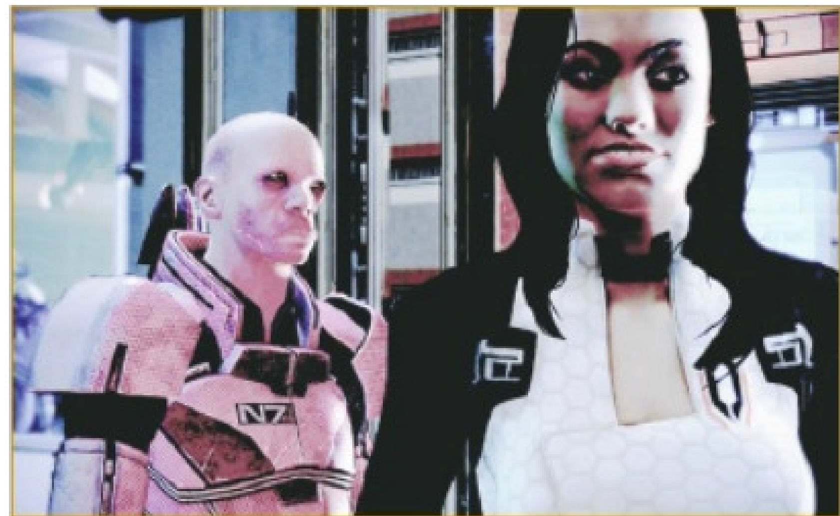
No.3 不专一

过去的爱情里，有专一的深情，有恰如其分的慢和回味，有牺牲精神和爱人如己，例如《星际争霸Ⅱ》中Jim Raynor为了寻回已成刀锋女王的爱人，哪怕追到虫族母星，《但丁的地狱》中，但丁为了赎回女友的灵魂，哪怕杀入九重地狱。然而现在的情况是“爱情缺少培养的器皿和时

（左上图）Miranda请记住，永远，永远不要嫌弃你的搭档，尤其是在他命中注定要拯救银河的情况下……
（左下图）到了结尾，编剧总会安排一个泄密者跳出来，告诉我们那个貌似大反派实为崇高牺牲者的真实意图
（右下图）连手感都描述一番，有这个必要吗！



丞相用兵如神，但在《汉之云》中，孔明陷于忠义和苍生的矛盾，打仗就留了一手







间，直接死在欲望的空气里。或许是岁月将情感变得麻木平淡，人们只能找寻另一个出口重燃激情，那些曾被“中国爱情故事”感动的玩家们，也开始不由自主地仰慕起风流的痞子英雄来，好在在游戏里多情博爱，不用背负良心债。《魔猎人2》里的白狼Geralt出于工作需要，不得不背着Triss接触很多青楼女子。而早在1代，有玩家上传了卡片解锁存档（你懂的），就有玩家哀怨：“失去打通关的意义了……”这什么素质啊同学。

No.2 不谦虚

“能力越大，责任越大”是美国式的英雄信条，也就是说，那些二把刀的半熟英雄往往是矫情地故作谦虚姿态，而最有谦虚资格的超级英雄却不能低调，更不能退隐，毕竟作为一个标杆式的救星，这个城市——包括对手——已经重度依赖他们的非凡能力和责任心，在《黑暗骑士》中，小丑对蝙蝠侠说：“谁说我想杀你了？没有你我可怎么办啊？走老路去耍耍毒品贩子？不，不，不，不……是你让我变得完整。”在《黑暗骑士崛起》中，躺在病床上的戈登警长虚弱地对韦恩说：“我们本该一起终结罪恶，但是你却离去……现在罪恶猖獗，蝙蝠侠必须回来。”

所以低调是什么？能吃吗？已经就没什么市场了嘛。退隐江湖15年的毁灭公爵就是臭屁之翘楚，Randy Pitchford——Gearbox的CEO说就是要制造各种夸大其词，才让公爵具有了特殊的象征意义。爵爷喜欢玩以自己为主角的游戏《毁灭公爵3D重制版》，有自己的粉丝，有自己的赌场有双胞胎靓妹贴身服侍……该死！这个自恋得没有人性的家伙却能再一次拯救地球。

No.1 不好说

《旧约·传道书》愤怒地描述：“我又见日光之下，在审判之处有奸恶，在公义之处也有奸恶。”看起来，“义人”比“罪人”更多焦虑，卫道士们希望马上得到公正，获得丰厚的回报，巴不得坏人都一并死绝，当然，不论在现实还是虚构作品中，这个愿望都得不到实现。所以正如连岳所说，“义人”在“正义的焦虑”中不得安宁，“罪人”却享尽作恶的乐趣。

做好人就必须毕恭毕敬？做英雄就不能个性张扬？只要仍在道德和法律的边界内，这些似乎从来只粘在恶棍身上的秉性，就没理由不匀给英雄一点。请无视逻辑性地想象一下吧，集沉默、穷酸、叛逆、隐忍、难看、暴怒、独行、风流还有嚣张于一身的角色，这该是个多么超凡脱俗、不拘一格的英雄啊。P



于丹说，恋爱是想一个人的心，婚姻是拴一个人的心，爱情是吞一个人的心。不知道二位有否考虑过成亲?

（左下图）特工都是好爸爸，都有一个命途多舛、身不由己的女儿，请参照电影《真实的谎言》《虎胆龙威》《飓风营救》等等，还有这个电影化的《细胞分裂》

（右上图）茂盛的胡茬和对凄楚的眼神，还有不打伞，这是教科书一般的痛失吾爱的角色面相

（右中图）公爵的这个架势，就像《甲方乙方》中的指挥攻打南京的“巴顿”：“（走到指挥图前）这里…这里…坐下…！”

（右下图）不论在游戏中扮演什么样的角色，每个人才是自己生活中的英雄









大众软件旬刊
2011年9月中 总第379期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治 朱飞
白云龙 马骥 范锴
本期责编汪澎
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电话010-88135604、88135623
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2011年9月8日
定价人民币10.00元

金钱交易



过去一个月里也许是最重大的一条游戏新闻发生在美国，在那里，暴雪娱乐请来的全球的游戏媒体，宣布了一条备受争议的消息。这条消息的内容你们都知道了，而这样的消息也令小编们十分为难——本月收到的稿件里，有3位作者老爷提到了暴雪这个手段，观点真是大相径庭，我们开玩笑说，大概只能打个括号，写上"纯属个人观点，与本刊态度无关"才能勉强弥合他们的看法了……

说实话，暴雪的做法不适合与国产网游去比较。正如本期前瞻中提到的，至少暴雪许诺将对拍卖行功能进行合理的限制，避免它对市场和游戏平衡有太大的影响力。他们坦陈自己的目的是为了建立一个有保障的低风险市场，自己在其中起到担保和保护的作用。所有的转账都由暴雪来担保，为的是提供一个安全而且可靠的交易环境，并且暴雪自身不会出售任何装备。

但从来没有哪家公司试过这样的做法，所以也没人可以保证结果，不知道蝴蝶的这次振翅将会产生什么结果。最好的预期是所有的交易都会通过战网进行，并产生一个稳定的贸易体制，让任何玩家都受益，更重要的是这将会让任何经济能力的玩家之间都有互动。暂且让我们抱着期望，看看这个众所瞩目的系统，在接下来的测试中会不会辜负大家的期望。暴雪也许听不到地球另一端的反对声音，但他们的行为至少一定会深远地影响欧美游戏业。

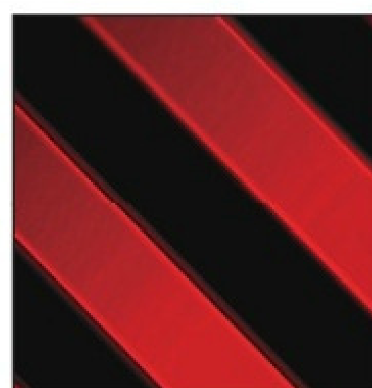
欢迎登录重新开张的软盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）以及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft）与我们互动！

蓝星
say@popsoft.com.cn

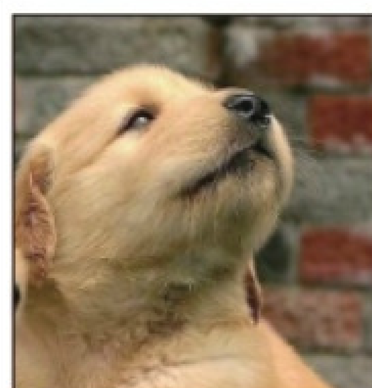
下面是"责编大家谈"环节……



也因某原因回家休养的
张帆
我有种预感，我要痛风了……



超级杯归来之
梅林粉杖
看完一部电影之后，我习惯了说："Are you dead？"



神马都是……
浮云
呃，下午5点出门、夜里11点到家，这是怎样的交通……



爱上冷笑话精选的
小白
汽车人在变形时，如果驾驶室里的人类没及时逃出来，岂不是会被活活挤死？

NEXT ISSUE
下期精彩
怒潮

约翰·卡马克，id Software传奇的缔造者认为，《怒潮》绝对是市场上画面最佳的游戏之一。《怒潮》不仅画面效果登峰造极，还完全可以在60帧的水平下描绘出玩家从未见到过的画面效果。他说，id当然可以把图形和艺术效果发挥得更加极致，但如果这样，游戏的帧数可能就不得不下降到30左右。因此"从技术角度来说"，id已经在60帧的前提下实现了很好的游戏效果。



邮发代号：082−726

售价：￥10.00元

刊号：ISSN1007−0060 / CN11−3751/TN